http://www.oldgamesitalia.net/

16 Bit & CONSOLE the GAMES machine

AMIGA, ATARI ST
PC & COMPATIBILI, CONSOLE
GIOCHI ELETTRONICI

4 RUOTE
4D SPORTS DRIVING
CRASH COURSE
HARD DRIVIN' 2
NITRO... E ALTRI!

I GIOCHI
PER PENSARE
RISE OF THE DRAGON
POWERMONGER
WONDERLAND
CHAOS STRIKES BACK

SPECIALE HARDWARE
PC ENGINE GT
SUPER FAMICOM

Anno IV Numero 28- Febbraio 1991 - Lire 5000 - Spedizione In Abb. Postale Gruppo III/70

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CAR VUP

IL MAGGIOLINO SEMPRE PIU' PAZZO

8 FANTASTICI MONDI IN 48 LIVELLI DI GIOCO

AMIGA
ST
L.29.000

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

Dutch and Dutch

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRO TENNIS TOUR

THE BEST JUST GOT BETTER

2

Serviti un servizio vincente!

Approfitta di
Pro Tennis Tour 2!

CARATTERISTICHE:

* CREA il tuo giocatore personale maschile o femminile
* Gioca il SINGOLO o il DOPPIO
* PIU' tornei (Coppa Davis ...)
* QUALSIASI colpo è possibile
* Grafica e musica ANCORA MIGLIORI

LEADER
DISTRIBUZIONE

UBI SOFT
Entertainment Software

Blue Byte

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTO NUMERO

SPECIALI

08 PREVIEW & C....D
UNO SGUARDO PANORAMICO ALLE NOVITÀ DI CASA PSYGNOSIS, AL MONDO DEI CDI, DEI COIN-OP E...

21 LE RECENSIONI
RITORNA, MODESTAMENTE, L'ST. E INTANTO PC E AMIGA FANNO DI TUTTO!!!

43 BIANCOENERO
MBF FILOSOFEGGIA, CARLO E STEFANO PROGRAMMANO, MAX BARA.

48 PORTATILI & NON
IL PC ENGINE GT RIVELATO, E LO SCOOP SUL NUOVO RIVALE DEL NEO GEO: IL SUPER FAMICOM

08 PREVIEWS

16 JAPAN!

21 REVIEWS

54 TIPS

92 LA POSTA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITIALE

GAMES machine

NUMERO RICCO...

Non so come ci siamo riusciti, ma questo numero trabocca di materiale: un mega speciale sulle simulazioni automobilistiche (che qualcuno aveva forse dato per esaurite dopo i titoli degli ultimi due numeri), la presentazione 'ufficiale' di due neonate console (PC Engine GT e Super Famicom), le rubriche ormai consuete su CDI/CTDV/CD+G e sui coin-op, e persino il ritorno dell'angolo 'Opinione' con una 'radiografia del recensore' a cura del nostro esule MBF e una breve sortita nel mondo delle 'utility'.

Non mancano comunque le recensioni, con giochi di grosso calibro che hanno meritato appieno il TOP SCORE di TGM, e nemmeno i trucchi, sebbene limitati alla soluzione di Cadaver.

Lo staff di TGM ha lavorato duro, a quanto pare, ma è anche merito delle nuove leve, sempre più numerose, che si uniscono a noi nell'arduo ma affascinante compito di guidarvi in questo pazzo mercato del divertimento elettronico.

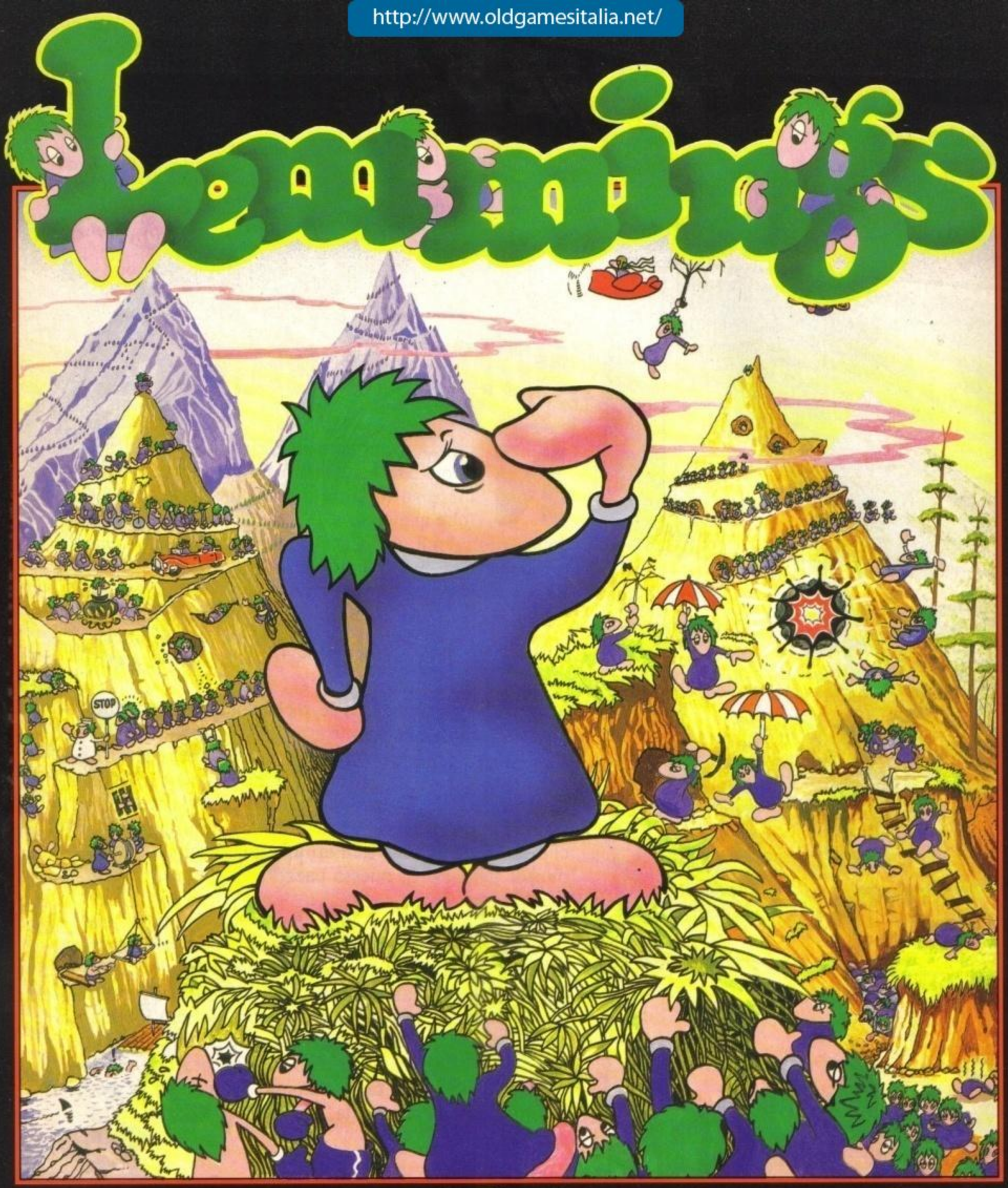
Una fetta consistente della rivista — vuoi per test hardware, vuoi per prove software — sembra inesorabilmente assorbita dalle console: segno dei tempi che mutano? Non diamoci a giudizi avventati, forse è ancora lontano il futuro in cui la console sarà immancabile compagno videoludico assieme ad un computer a sedici bit utilizzato, probabilmente, per ciò che la console NON PUO' fare... Intanto, godiamoci lo spettacolo stando in prima fila, eh?

Bonaventura Di Bello

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Roberto Ferri **Dir. Esecutivo**: Bonaventura Di Bello **Capo Redattore**: Marco Auletta **Coord. Editoriale:** Stefano Gallarini **Impaginazione**: Max Di Bello, Peter Smith **Redattori:** Stefano Giorgi, Carlo Santagostino, Simone Crosignani, Massimo Reynaud, William e Giorgio Baldaccini, Aaron Ghirardelli, Gianni Ronchi, Marco Del Bianco **Grafica:** Donatella Elia **Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel/FAX. (02) 6468706 - **Videotel Mailbox** 013171679 - **DTP Service e Comp. Graphics:** BrEnt • Tel.(0974) 933096 FAX (0974) 933087 **Fotolito** European Color di Lavezzi, Milano - **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A., Cernusco sul Naviglio (MI) - **Concess. di pubblicità**: SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano, tel.(02) 6882708/66800246 - **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento
le N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


Lemmings

Save the Lemmings-
and

Salva questi simpatici roditori da più di 100 tranelli!

MANUALE IN ITALIANO!

PSYGNOSIS

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
odore Amiga, Atari ST e PC Comp
http://www.oldgamesitalia.net/

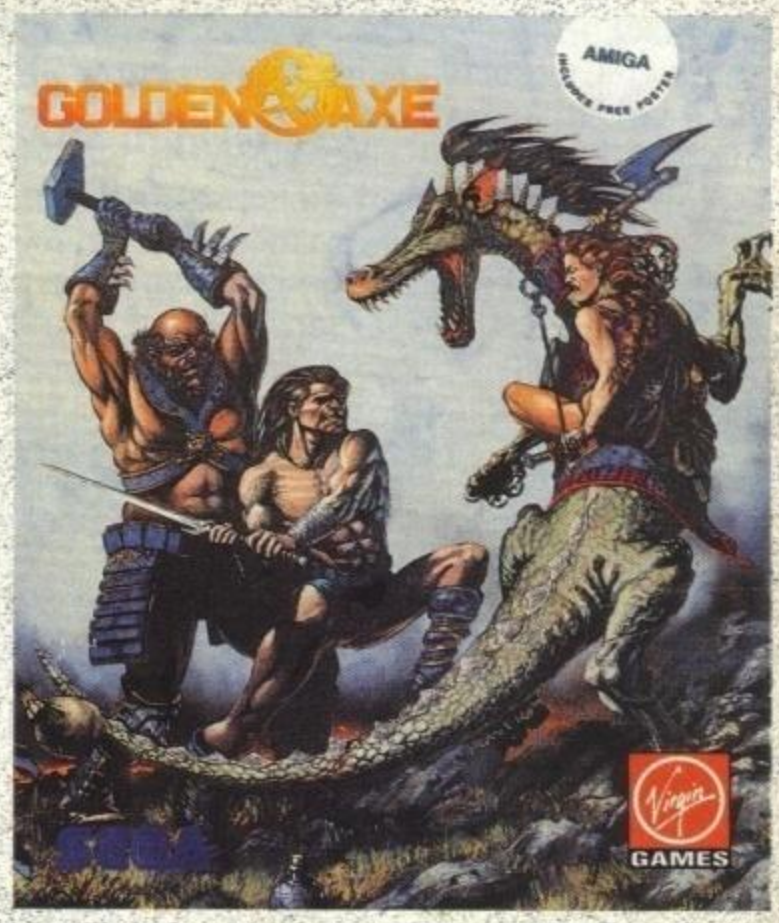
http://www.oldgamesitalia.net/

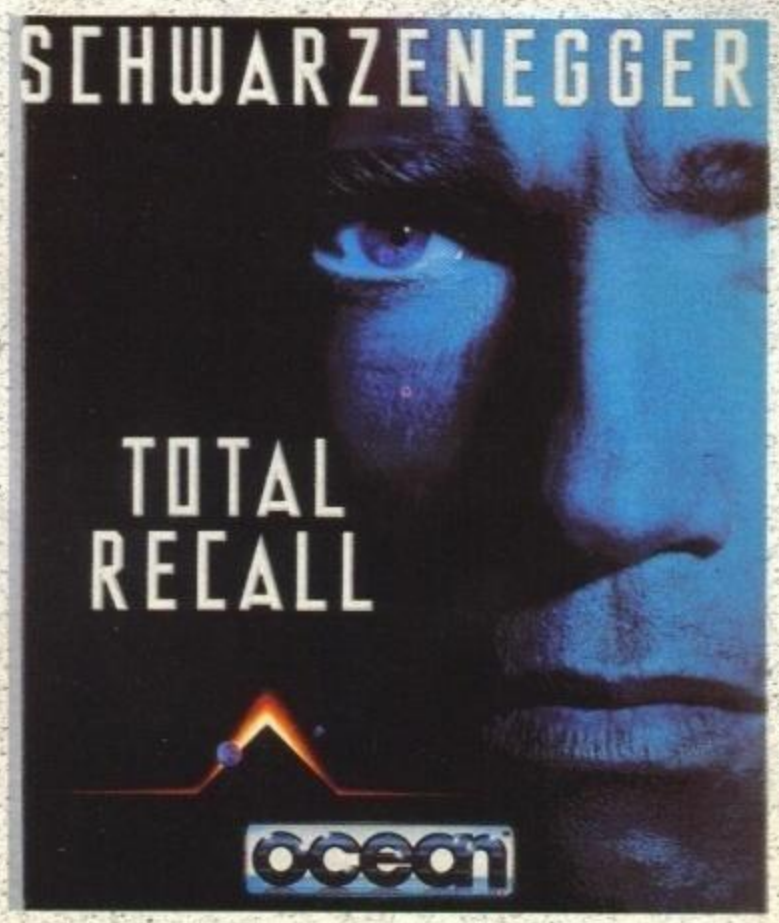
LEADER

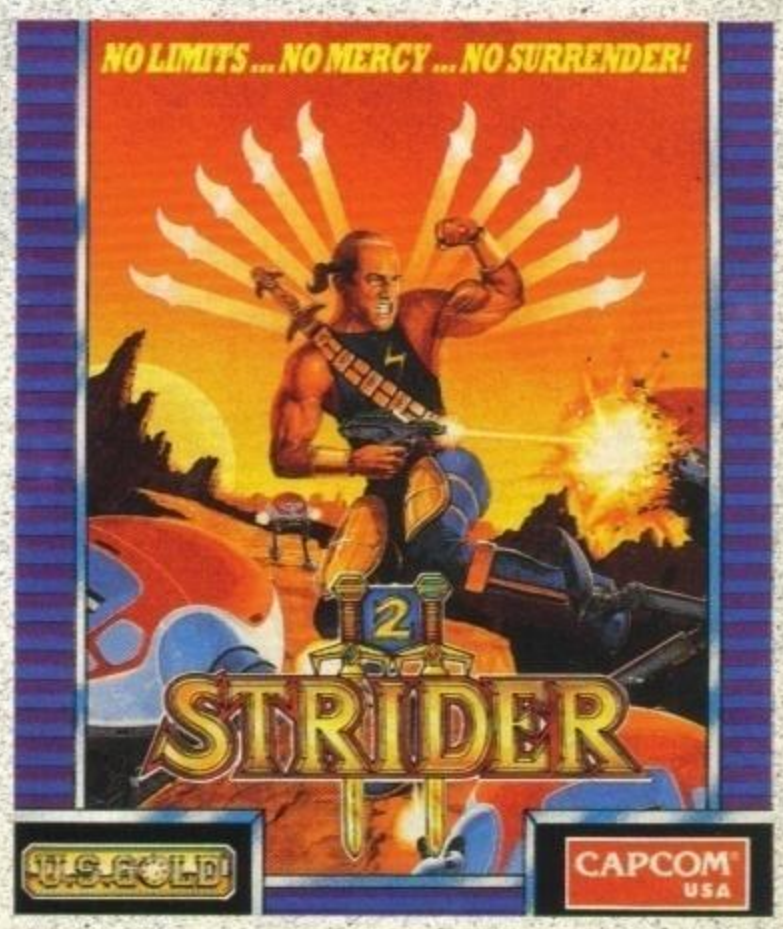
·DISTRIBUZIONE·

RINGRAZIA

CHI HA SCELTO IL MEGLIO







Dutch and Dutch

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™ TOTAL RECALL GOLDEN AXE™ STRIDER™ SONO TRADEMARKS DEI RISPETTIVI PROPRIETARI

http://www.oldgamesitalia.net/ Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

TGM

A Liverpool succede sempre qualcosa. Se non è la squadra di calcio che polverizza qualche squadretta di quarta divisione, allora sono i ragazzi della Psygnosis, impegnati in un'altra delle loro birichinate. Les Ellis si mette la sua T-shirt di Shadow of the Beast e parte alla caccia di altre magliette.

DOPPIA FACCIA

Nascosti sotto una coppia di capigliature metallare, i programmatori di Obitus hanno lavorato pesante. O almeno, hanno lavorato fino a quando hanno scoperto che nessuno li sorvegliava.
Anche se non potete descrivere Obitus come un RPG, ci sono diversi elementi appartenenti a questo genere nel gioco. Ma non potete neanche classificarlo come un arcade game, anche se ci sono un sacco di combattimenti. Un bel dilemma.
L'aspetto del gioco, che è ormai in lavorazione da quasi un anno, è quello di un RPG. Vi trovate infatti nei panni di un personaggio che esplora locazioni, incontra cattivi ed interagisce con amichevoli popolazioni locali. La mappa comprende diverse regioni quali foreste, castelli, etc, tutti con una simpatica grafica 3D. Sia grafica sia sonoro sono infatti di ottima qualità, combinati con risultati di grande efficacia sia nelle parti di esplorazione che di combattimento.
Obitus dovrebbe presto uscire sia su Amiga sia ST.

Anche alla Psygnosis ci sono tanti progetti in fase di elaborazione che non si sa dove cominciare. Nel dubbio partiamo in ordine alfabetico, cioè con la... A. In questo caso A sta per Armour-Geddon.
Ho trovato i programmatori di Armour-Geddon a questionarsi sulla musica da mettere in sottofondo alla demo di 'Geddon. Sono questi i dilemmi che i programmatori devono affron-

PSYGNOSIS SILENZIOSA

E' risaputo che alla Psygnosis sono impegnati in un paio di progetti per compact disc. Potrà questo umile giornalista riuscire a recuperare qualche altra informazione dove molti altri hanno fallito? Ebbene sì, la Psygnosis mi ha mostrato un paio di cosette simpatiche, ma mi ha raccomandato di tenere la bocca chiusa. Tutto quello che posso dire è che i ragazzi di Liverpool hanno intenzione di mettersi al lavoro sul CD-ROM del PC Engine (per il quale stanno già preparando Shadow of the Beast), FM Towns (yum,yum), CDTV (quando uscirà), CD-I (se uscirà). Non hanno detto che stanno facendo qualcosa su qualcuna di queste macchine, per ora si stanno solo guardando attorno - grazie, molto gentili!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

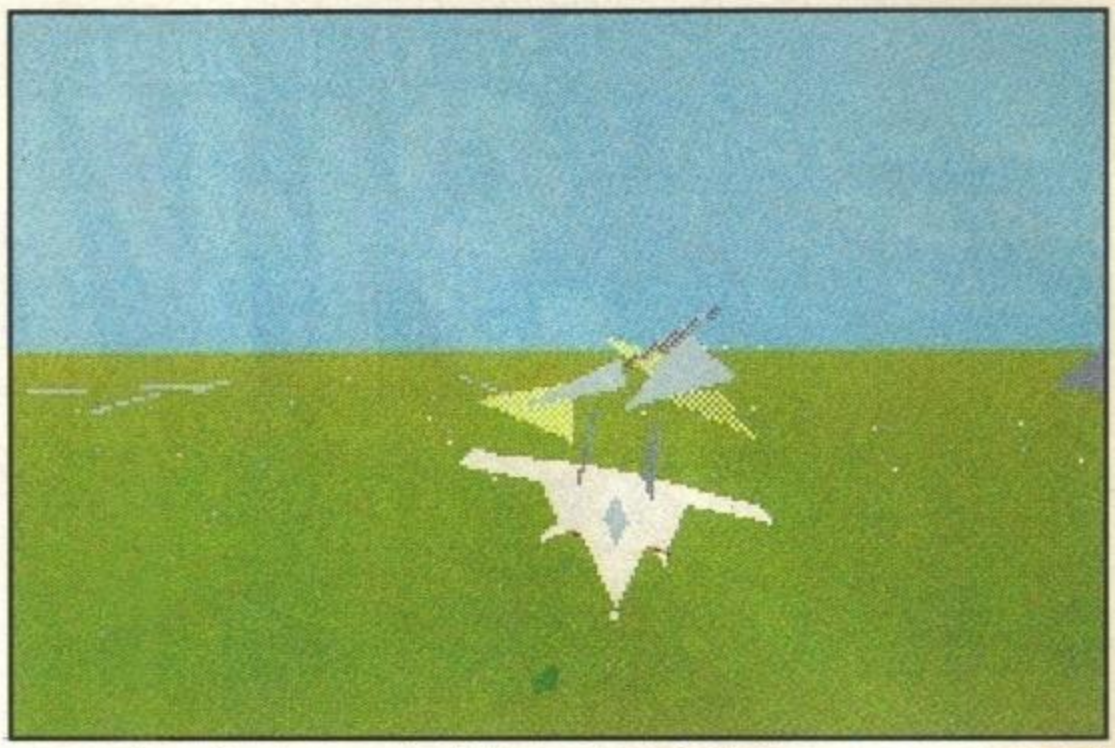
http://www.oldgamesitalia.net/

tare ogni giorno della loro vita. Il dubbio era tra i più grandi successi di Leone di Lernia (e ho appena saputo che Simone ha veramente il disco: lo voglio! NdT) e una compilation di canzoni di Natale eseguite dalla "Vera Romagna Lisscio!". Personalmente non sono riuscito a notare alcuna differenza, siamo quindi passati a vedere il gioco.

Solo per darvi un'idea delle sue dimensioni, Armour-Geddon è un gioco alla Mercenary che si svolge su un'area a reticolo di 80Km quadri. C'è naturalmente l'obbligatoria grafica solida 3-D e vi trovate alla guida di sei veicoli contemporaneamente. Beh, per essere precisi, non tutti assieme, nessuno può essere così onnipresente, ma ciascuno di questi mezzi può essere inviato da solo in una certa direzione mentre voi pilotate in prima persona un altro mezzo dall'abitacolo.

I sei veicoli - carro armato pesante o leggero, hovercraft, elicottero, caccia e bombardiere stealth - hanno ognuno un ruolo specifico nella missione. La sceneggiatura comprende lo sviluppo di una potente arma a raggi capace di distruggere ogni forma vivente. Una volta completata si potrebbe assistere ad una distruzione su una scala senza precedenti. Il vostro compito è di esplorare il pianeta e trovare le componenti di una bomba sparse per la superficie. Una volta trovate, potranno essere assemblate e utilizzate per distruggere l'arma.

Il gioco include le solite visuali dall'abitacolo e dall'esterno per tutti i vostri veicoli e un'utilissima opzione di multilink in cui due giocatori possono giocare contemporaneamente tramite il loro Amiga o ST. Questo introduce elementi di gioco completamente nuovi, visto che potrete allearvi per la ricerca della terribile arma o lottare tra di voi per il predominio. Il tutto per un prezzo che si aggira attorno ad un equivalente di 60.000 lire nei migliori negozi inglesi per Aprile.



GENTE PAZZA

I due ceffi che stanno dietro ad Armour-Geddon sono Ed Scio e Paul Hunter. Con 22 anni Ed è il ragazzino del gruppo. Ha cominciato a scrivere giochi sul Dragon 32, ma si è spostato su campi migliori con giochi come International Soccer e Airball. Ora vuole farsi conoscere come un programmatore di giochi seri. Ed ci teneva a far notare che le sue ottime conoscenze di computer erano state messe seriamente al lavoro. Il suo gioco preferito è per il momento F/A 18 Interceptor, anche se non riesce ancora a finire l'ultima missione...

Paul Hunter è invece il nonnetto con i suoi dinosaurici 25 anni. Ha cominciato a lavorare con giochi per 8-bit come Space Harrier o Battleships per la Elite e poi si è spostato nel mondo dei 16 bit con il classico (per lui) Jug. Anche lui è un appassionato di Interceptor, e si vanta spesso dei suoi voli a bassissima quota sopra il Golden Gate Bridge - e chi non lo fa, del resto?

Guardando a progetti futuri, i due ragazzi sperano di lavorare su un simulatore di volo (che sorpresa!), e di continuare a lavorare in un ambiente di sviluppo 3D (in un ufficio, forse?). Buona fortuna.

PREVIEW POSTSCRIPT

★ Sull'onda dell'enorme successo del mese scorso, Wing Commander, quelli della Mindscape hanno annunciato l'imminente uscita di un disco di missioni per Wing Commander, The Secret Missions. Sia in formato 3.5 che 5.25 per tutti gli utenti PC per £15 (circa 30.000 lire).

★ L'Atari 7800 vede crescere il suo catalogo di giochi con l'uscita di Alien Brigade (circa 30.000 lire). Si tratta di uno shoot'em up alla Operation Wolf e si giocherà sia con il joypad che con la pistola.

★ Novità interessanti dalla Domark che annuncia il suo 3-D Construction Kit. Vi permetterà di realizzare delle proprie creazioni 3-D e promette applicazioni in campo ludico e non.. Dovrete però aspettare fino all'Aprile del '91.

★ La Sierra On-Line promette la migliore grafica mai vista su un home computer (questa l'abbiamo già sentita) nel loro nuovo King's Quest V. La grafica utilizza disegni fatti a mano e animazioni realistiche di veri attori. Sarà presto fuori ma solo per PC (VGA circa 100.00 lire, EGA 80.000 lire).

★ La Domark ha annunciato un'altra conversione da coin-op della Tengen. STUN Runner dovrebbe uscire prima di Natale per Amiga, Atari ST (circa 50.000 lire), PC IBM (circa 60.000 lire). Stun Runner è proprio il tipo di gioco di corse futuristiche che potreste volere.

Costruzioni in 3-D nella comodità di casa vostra, con il nuovo programma di disegno della Domark.

http://www.oldgamesitalia.net/

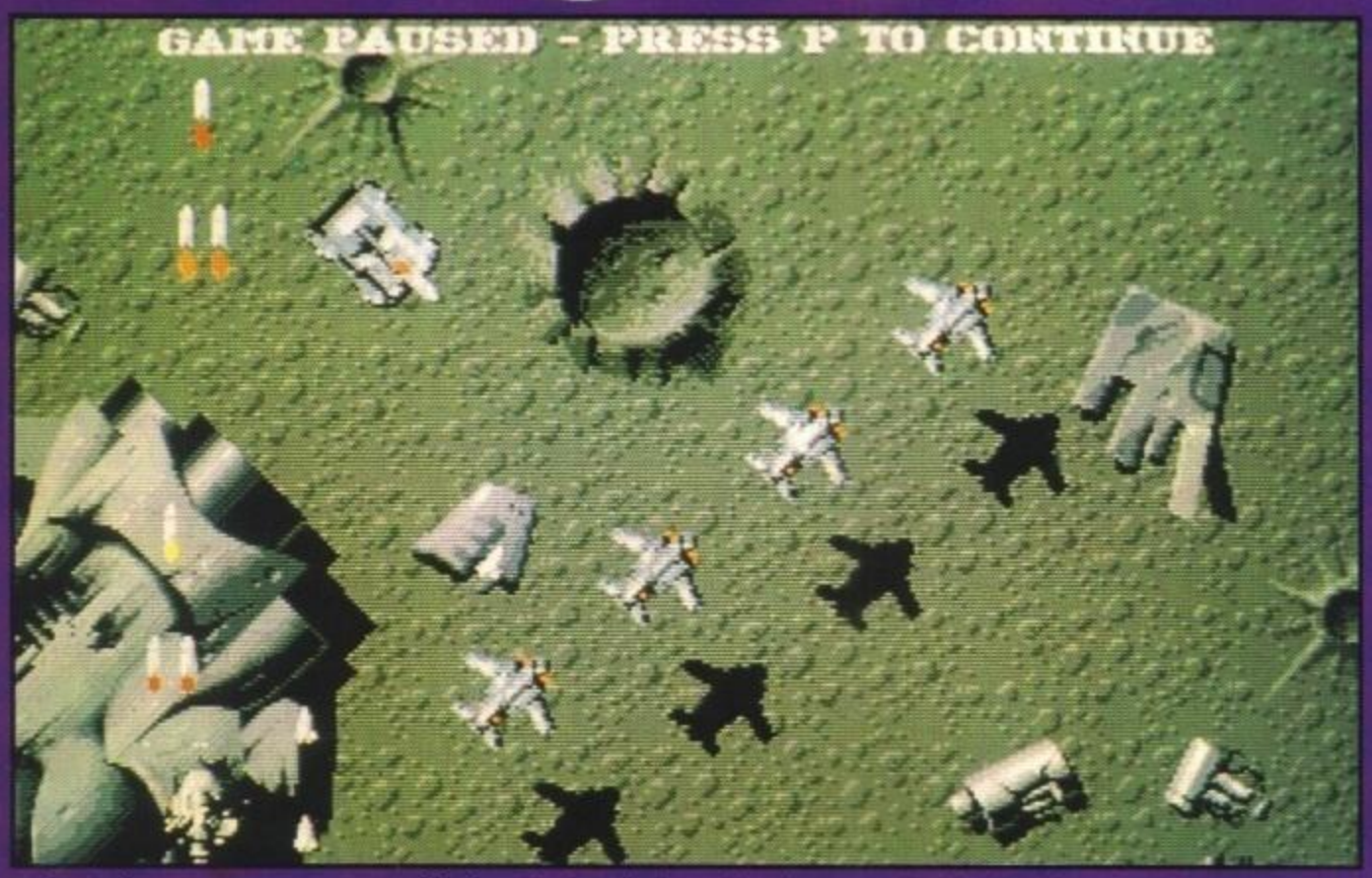
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

S(ILK) W(ORM) IV?

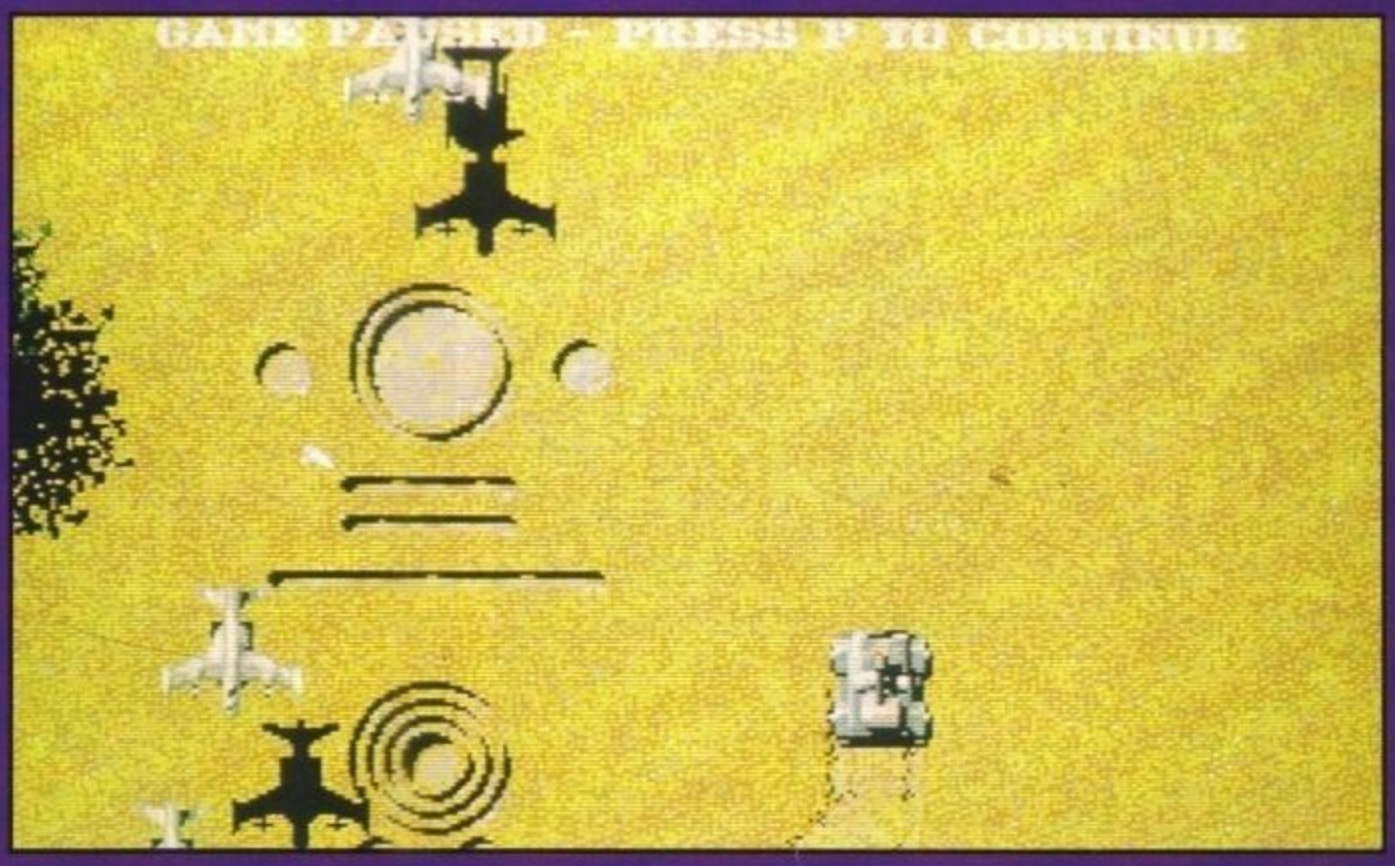
SWIV

STORM/SALES CURVE
SHOOT'EM UP
VERTICALE



La jeep ci mostra come sono stati fatti quei misteriosi cerchi sul grano - dischi volanti!

Prima di partire mettiamo bene in chiaro una cosa. SWIV non sta per Silkworm IV. No, assolutamente no, sicuramente no. Questo è quello che hanno tenuto a specificare quelli della Storm per evitare pagamenti extra per i diritti di Silkworm. In effetti, anche qui abbiamo una jeep e un elicottero. Ma sicuramente non potrà essere collegato in alcuna altra maniera a Silkworm, o no? Bene, considerando che è stato programmato dagli stessi tizi che fecero la conversione per computer di Silkworm (ma allora c'è anche Simon Pick, alè! NdT), qualche somiglianza potrebbe essere perdonata.
In SWIV troviamo tutte quelle cose che i programmatori della Random Access (responsabili anche di Ninja Warriors) avrebbero voluto mettere in Silkworm, ma che non hanno potuto perché il gioco doveva essere una perfetta conversione del successo da bar.
A differenza dell'originale ispiratore, il gioco è composto da un unico, gigantesco livello, diviso in 16 zone differenti. Tutto il livello è a scrolling verticale, con vista dall'alto ed è composto da 107 schermi, non pensate quindi che sarà una passeggiata.
SWIV consente uno o due giocatori in contemporanea divisi tra jeep ed elicottero. La jeep può saltare per evitare ostacoli e girare liberamente per distruggere qualsiasi obbiettivo a terra, mentre l'elicottero si può muovere per tutto lo schermo e colpire obbiettivi sia aerei sia terrestri. Entrambi i mezzi possono usufruire di power up per incrementare il loro impressionante arsenale.
I giocatori attraverseranno nell'ordine: città fantasma, deserto, base aerea, mare, praterie, campi di grano, zona futuristica, fiume prosciugato, lago, foresta, cimitero di astronavi, zona futuristica 2, mare artico, neve, lava vulcanica e una zona fantascientifica. Più che sufficiente per liberare qualche caricatore e lanciare un po' di bombe.
Il gioco si anima sul serio con due giocatori dove unite i vostri sforzi contro il comune nemico. La vastità del terreno di gioco e il numero di nemici diversi (tutti abilmente disegnati dall'artista Ned Langman) che incontrate lo rendono terribilmente coinvolgente. Il supporto per "seguito" di Silkworm farà la sua comparsa su Amiga e Atari ST entro gennaio non per 40 Siorri, non 30 e neache 25 schifosissime sterline, ma alla folle cifra di £24.95 (poco più di 50.000 lire).



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

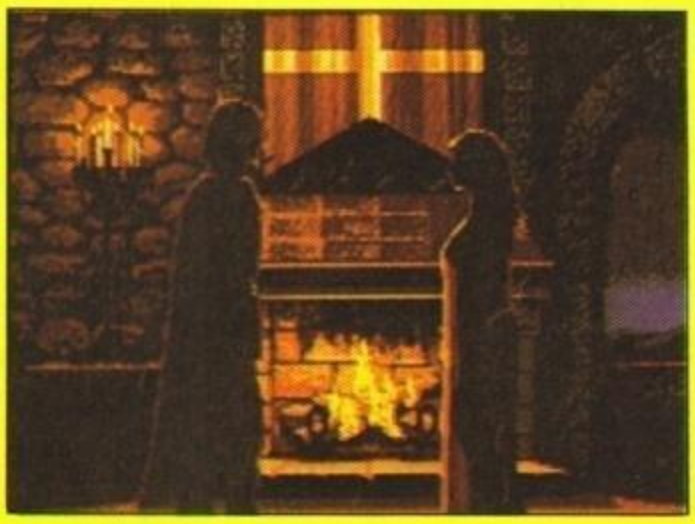
http://www.oldgamesitalia.net/

CD NEWS

La versione Beta del CDTV della Commodore è ora disponibile. Paul Rigby ha parlato ai più importanti sviluppatori della Cinemaware del sistema e del loro primo gioco originale.
Computer Trade Weekly, il quotidiano dell'industria, ha recen-temente pubblicato un articolo di Steve Cooke, editore della rivista ACE, nel quale Steve ha dato la sua opinione sul sistema CDTV della Commodore. Il passo sembra che abbia creato un vero e proprio tumulto tra i più importanti sviluppatori della Cinemaware. Non imputabile alle loro anticipazioni sul prodotto ma alla loro mancanza di fiducia nell'articolo. Bob Jacob della Cinemaware ha parlato a Raze di alcuni dei punti sviluppati nell'articolo.
Tra le voci sollevate contro Bob c'era quella di Steve il quale crede che il pubblico si aspetti a torto dal CDTV la capacità del Full Motion Video (FMV) - e che sarà contrariato quando scoprirà che il CDTV non lo supporta. Inoltre, Steve ha criticato quelle compagnie che stanno promettendo "film interattivi". Comunque, secondo Bob Jacob, "Steve Cooke è in errore. Non potrebbe esserlo di più. Stà confondendo l'FMV con una grafica e una animazione realistica. Non è necessario l'FMV per avere l'aspetto "televisivo". Prendiamo come esempio It Came From The Desert per il NEC TurboGrafx-16 (PC Engine) con CD-ROM. Ovviamente, non è in grado di proporre l'FMV. Quello che può proporre è 10-12 frame di audio-video sincronizzati in una finestra sullo schermo. Se sei abile nel disegnare il prodotto sarà indistinguibile dall'FMV.
"Ecco un altro esempio. Immaginate che qualcuno digitalizzi la facciata di una casa e che voi mettiate l'immagine su un TV. La porta si apre. C'è un personaggio nel vano della porta che stà parlando. Ora la casa non si sta muovendo, quindi potrebbe anche essere un'immagine vera." Proprio per reiterare quello che Bob stà dicendo. Se il software è disegnato appropriatamente, la mancanza dell'FMV sul CDTV non sarà un problema.
"Un chip FMV permette di registrare 72 minuti di FMV a pieno schermo sul CD. Questo è bello, ma dove è l'aspetto interattivo? Quello che veramente mi ha seccato dell'articolo di Steve Cooke è che stà dicendo che l'altra gente sta facendo aumentare l'aspettativa per il CD. Noi sappiamo esattamente quello che stiamo facendo. In termini di Desert e Football, se sai cosa stai facendo non è così difficile." Così Bob dichiara che non sta spingendo niente. La sua compagnia è perfettamente capace di fare tutto quello che promette.
"Se sembra come il Full Motion e tu puoi interagire con lui, la gente sarà felice. Se è o se non è FMV - a chi importa realmente? La maggior parte della gente, noi inclusi, crede che ci debba essere un look "video" per poter vendere di più.. La grafica del computer non sarà accettata in un mercato che è stato abituato alla TV. Se viene fatto simile alla televisione e in-

IMPRESSIONE CINEMATOGRAFICA

"Quello che stiamo cercando di fare con TV Sports Football è affermare che può essere fatto di più e che stiamo per dare il meglio di noi per creare un prodotto che esploderà nel mercato a largo consumo. Il Multimedia deve essere un prodotto a largo consumo.. Non mi interessa quale formato o formati sono definitivamente i migliori. Il fatto è che le macchine multimediali piacciono solo a quelle persone a cui piacciono i videogiochi e allora siamo nei guai - i costi sarebbero proibitivi per l'inizio.
Bob Jacob della Cinemaware ha espresso la sua trepidazione per il CD. Uno stato d'animo naturale considerando che il CD in tutte le sue forme sia un media devastante. Non solo direttamente ma anche indirettamente con la produzione del CDTV e del CD-I.
Bob riconosce le difficoltà del CD, sia come sviluppatore sia come commentatore del potenziale del CD sul mercato. Comunque, ha un'estrema fiducia nell'abilità della sua compagnia di produrre titoli interessanti, non solo per lo smanettone ma anche per quelli che non riconoscerebbero un computer da una patata fritta.
"E' difficile lavorare in video e renderlo interattivo. La maggior parte degli sviluppatori non ha alcuna esperienza di queste cose.
Per questo c'è una curva d'apprendimento che dovranno affrontare in termini di come interagire con gli attori e le luci, come trasferire un'immagine reale su computer e così via. Abbiamo avuto un aiuto perché abbiamo sviluppato questo tipo di cose per un po' di tempo."
Questo non significa che tutti i problemi sono stati già risolti. La sincronizzazione, la nozione di come gli oggetti si muovono, l'accesso al drive e il modo di collocare i dati sul disco per ridurre al minimo il tempo di accesso al disco, sono tutti problemi ricorrenti che ancora assillano gli uffici della Cinemaware.
E' abbastanza certo, ritengo, che la politica precedente della Cinemaware nel produrre mini-film computerizzati come Rocket Ranger, It Came From the Desert, TV Sports e Defender of the Crown porranno la Cinemaware nel posto di contendente leader nel regno dei CD..



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

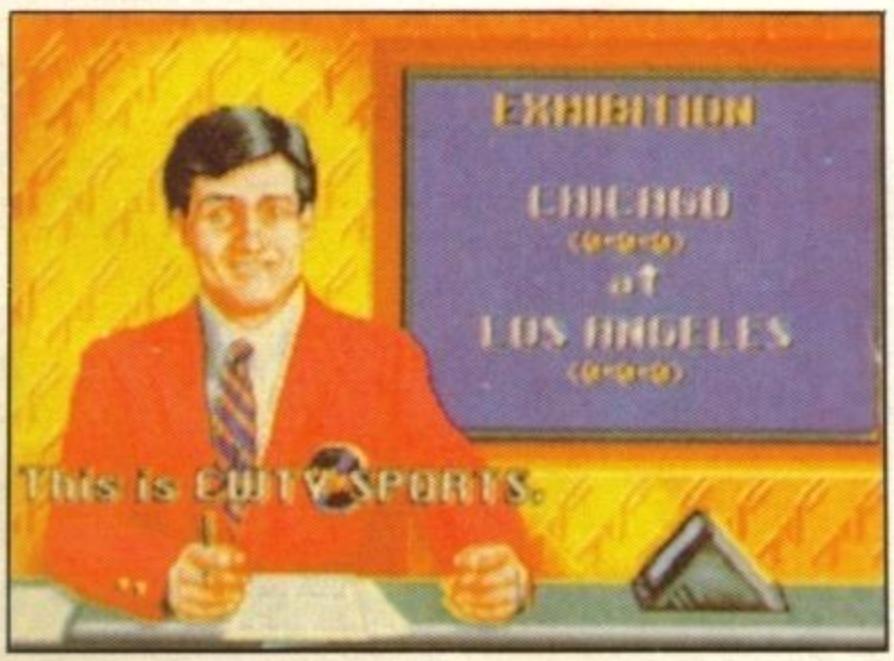
http://www.oldgamesitalia.net/

terattivo, lavorerà. Possiamo farlo con il CDTV senza l'FMV."
"Ci sono un sacco di mormorii e atteggiamenti dalla gente che non capisce il video. In definitiva, l'FMV diventerà molto importante nell'industria. Comunque non si vedrà software commerciale fino circa al 1993 e la maggioranza delle industrie non ha ancora raggiunto la padronanza con la manipolazione di un immagine, anche ferma. Impariamo a procedere a gattoni prima di camminare."
"Risparmiatemi dagli scrittori ignoranti! Parlo con questi individui che vedono tutto da una distanza tale che non hanno idea di che cosa realmente stà accadendo. Si formano generalizzazioni circa questioni con cui hanno semplice famigliarità . Avrei preferito che Cooke mi avesse chiamato prima di scrivere l'articolo."

ALTRE PALLE PER FAVORE!

"Sarà fantastico" ha detto Bob Jacob della Cinemaware circa il loro primo prodotto progettato specificatamente per il CDTV. Come seguito del loro successo dell'anno scorso, TV Sports Football 2 (TVSF2) probabilmente non vedrà mai la luce del giorno su di un'altra macchina - decisamente strano considerando le salde connessioni della Cinemaware con la NEC e il loro sistema PC Engine CD-ROM.
Bob Jacob ha rivelato che l'intero prodotto sarà completamente cinematico. Ci sono molte sequenze di allenatori che urlano e si dimenano fuori dal campo —

e tutto in video. Sembra veramente televisione. Stiamo lavorando assiduamente a questo progetto con le squadre di football di un college (Bob non ha voluto specificare quale). E' un passo da gigante rispetto all'originale".
L'interfaccia del gioco è anch'essa un miglioramento dell'originale. Il gioco è altrettanto arcade di TVSF ma si giocherà su un livello più alto. "Uno dei problemi con TVSF era che dovevamo disegnarlo anche per altri computer, come il C64. Questo ha portato dei limiti al progetto. Per esempio, la linea offensiva e difensiva erano, sostanzialmente, dei blocchi. Degli spazi possono essere aperti all'interno di questi ma non c'erano veri giocatori. In TVSF2 abbiamo 22 giocatori indipendenti sul campo che rendono l'azione più realistica. Sarà il gioco di football definitivo."
Il programma avrà bisogno di circa tre anni-uomo per la realizzazione, escluso il tempo per la realizzazione degli strumenti per la programmazione del CDTV, quindi non aspettatevi di vedere il prodotto finito prima della fine del 1991.



STORIE DI COMPACT

■ L'FM Towns, così come è, è una macchina molto deludente. Il tasso di trasferimento è molto basso, troppo basso. Il CDTV trasferisce dal disco 150k al secondo - l'FM Towns trasferisce solamente 45k al secondo. Se l'FM Towns compare negli USA o se i molti osservatori UK credono che debba essere sottoposto a una drastica riprogettazione. Probabilmente includerà l'MS-Dos come standard e forse diventerà PC compatibile. Inoltre, se compete con il mercato del compact disk del PC, il tasso di trasferimento avrà bisogno di un miglioramento. Può darsi che questa sia la ragione del prolungato ritardo della sua data di uscita in Occidente. Vedremo.

■ Il PC Engine CD-ROM ha la più alta base di utilizzatori di CD nel mondo al momento (almeno 350.000). Si spera che 100.000 macchine andranno a formare una base altrettanto significativa negli USA.

■Il cinema entra in campo! La Warner New Media è impegnata a produrre applicazioni per i CD, inizialmente sullo standard CD+G (Compact Disc plus Graphics - simile al formato del CDTV). CD+G è in giro da circa tre anni. Ci sono CD musicali fuori di qui che sono capaci di generare immagini se il tuo lettore di CD ne ha la possibilità (New York di Lou Reed, Behind the Mask dei Fleetwood Mac). Anche la Walt Disney si stà muovendo verso il software. Aspettatevi applicazioni CD da queste parti molto presto.
*Se e quando i multimedia decolleranno, chi pensate che sarà il principale distributore e venditore al dettaglio? Certamente saranno le case discografiche e le case cinematografiche. Questa qui è gente che gioca duro — fanno sembrare cose come la Electronic Arts, la Ocean e la U.S. Gold abbastanza ridicole al confronto. Le compagnie di software probabilmente finiranno con il firmare contratti come si fa adesso nel mondo discografico.

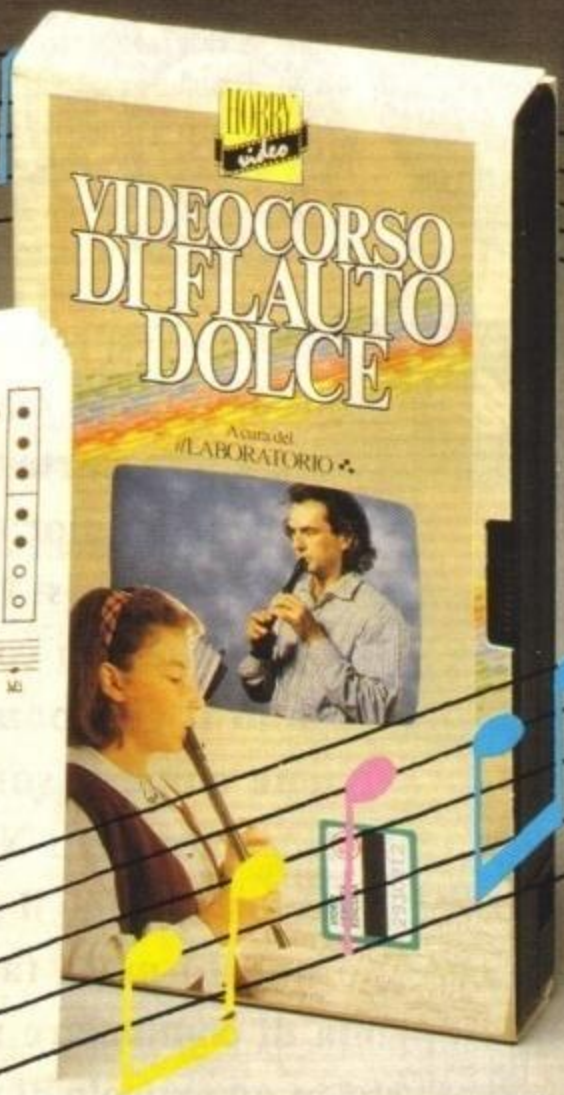
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OMAGGIO DI UN FAVOLOSO FLAUTO BONTEMPI

A CHI ACQUISTA IL VIDEO CORSO DI MUSICA

Cassetta VHS
di 105 minuti circa
più fascicolo
32 pagine



Desidero ricevere un videocorso di flauto a L. 29.900
Pagherò nel seguente modo:
(Barrare il pagamento prescelto)

☐ In contrassegno
☐ Versando sul c/c Postale n. 54562202
☐ Con assegno bancario allegato

Nome .....

Cognome .....

Indirizzo .....

Città ..... Cap..... Prov.....

Telefono.....

Scrivere a EDIZIONI HOBBY - Via della Spiga, 20
20121 MILANO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SLOT-O

Suzi Uki's

Konban Wa, ragazzi! Siccome penso che la sera sia la parte migliore della giornata ho esordito così (per coloro che non conoscano il giapponese bene come il sottoscritto, Konban Wa significa Buonasera Ndt), anche se in realtà mentre sto scrivendo il sole è appena sorto. Anche questo mese tante enormi novità, ma prima di cominciare una curiosità: lo sapevate che in un articolo di una rivista francese si è reso noto che la prima descrizione di un flipper apparsa in un'opera letteraria è da attribuirsi niente meno che a Charles Dickens e al suo The Pickwick Papers?

Ah, non vi interessa un fico secco? Beh, in effetti nemmeno a me, quindi vediamo subito di iniziare con i coin-op testati questo mese...

SKULL & CROSSBONES

Atari Games

Skull & Crossbones significa letteralmente Teschio e Tibie, risaputo simbolo dei pirati che nei secoli addietro scorrazzarono e terrorizzano la quasi totalità dei sette mari. Ora, grazie alla Atari, vi viene offerta la possibilità di vestire i panni (alquanto sporchi a dire il vero) di un temibile corsaro con tutti gli annessi e connessi che questa rischiosa professione comporta: bere a volontà, la possibilità di conquistare bellissime ragazze e, sempre se ne avete voglia, recuperare preziosi tesori.

L'azione si svolge prevalentemente sul ponte di una nave, con voi che vi trovate a lottare contro l'esercito del Re, non molto soddisfatto delle vostre bravate: per fortuna portate sempre durante i vostri raid la fedelissima spada che vi ha permesso di portare a termine numerosi arrembaggi.

Attenzione però, perché i soldati non sono certo dei novellini e, come se non bastasse, c'è anche la concorrenza a rompere le uova nel paniere: già, anche le altre bande di pirati vogliono spartirsi la torta ed è unicamente vostro compito quello di fargliela andare di traverso.

Inutile aggiungere che se riuscirete nel vostro intento, potrete godere di preziose ricompense come cibo, vino e intere montagne di dobloni, ma mi raccomando, occhio, perché il teschio e le tibie che capeggiano sul pennone più alto potrebbero proprio essere le vostre! Come direbbe qualcuno... Corpo di mille balene!

SUPER SPACE INVADERS

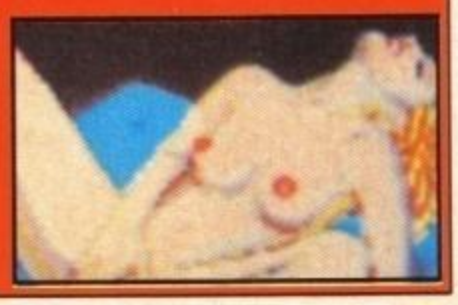
Taito

E' risaputo che Pong è stato il primo videogame della storia, ma è altrettanto innegabile che Space Invaders è stato il gioco che ha fatto iniziare la febbre degli arcade, contribuendo in maniera rilevantis-

L'ANGOLO DEL VIDEOMANIACO...

Cari amici de las noche, questa sera vi presentiamo una nuova video slot machine chiamata Cherry Master. Il gioco di base è sempre lo stesso di una normale slot, ma le Cherry che danno il nome alla macchina non sono propriamente quelle che uno è portato a immaginare: non so se mi spiego... Oltre alla ricompensa in denaro infatti, quando si vince appare sullo schermo un'immagine digitalizzata di una ragazza, più o meno hard a seconda della quantità di denaro scommessa.

Potrete non essere d'accordo sulla moralità della macchina in questione, ma dovete ammettere che è un metodo come un altro per attirare la gente a spendere soldi. Personalmente devo ammettere che preferisco il Mah-Jong alla slot machine, e voi?



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sima al boom dei coin-op. Quandora ancora molte persone non conoscevano il tremendo piacere che trasmettono i videogiochi, un sacco di gente già faceva la fila per poter blastare orde di terribili alieni bianchi e neri. Certo, tecnicamente si era nella preistoria, ma l'azione di gioco era comunque velocissima e, quel che più conta, coinvolgente.

Sfortunatamente i bei tempi di Space Invaders sono passati e al giorno d'oggi le industrie produttrici di coin-op hanno raggiunto impensabili livelli, studiando, elaborando e producendo terrificanti quantità di hardware. E' innegabile che adesso Space Invaders non ha la minima chance di competere con le attuali macchine da sala, ma bisogna ammettere che la sua influenza è ben visibile nella maggior parte dei blast'em up.

Bene, se rimpiangete quei giorni così lontani, sarete felici di sapere che la Taito ha appena lanciato Super Space Invaders, un riadattamento moderno destinato a far conoscere un autentico classico anche ai videogiocatori più giovani. La giocabilità è rimasta virtualmente immutata, così come il semplicissimo metodo di controllo: basta andare a destra o sinistra e blastare tutto quello che si muove. Fortunatamente gli schemi d'attacco degli alieni sono stati variati, così non correrete il rischio di morire di noia dopo 110 schermi superati senza perdere neanche una vita (Giocateci! Ndt).

SPACE GUN

Taito

Stanchi di Operation Wolf? Stressati da Operati Thunderbolt? La vostra Uzi (che non è una ragazza, ma una mitragliatrice Ndt) vi ha piantati in asso? Bene, cioè male: in ogni caso potete consolarvi con l'ultimissima macchina

da distruzione ideata da quelle menti malate dei designer Taito, Space Gun.

Space Gun è una specie di mix tra Operation Wolf e Aliens: lo scopo del gioco infatti è quello di penetrare in una stazione spaziale aliena, popolata da temibilissime creature xenomorfe, splatterando gli schifidi alieni e salvando così gli ostaggi tenuti in prigionia. In realtà al principio avete tentato di instaurare un pacifico dialogo diplomatico, ma avete subito capito che l'unico modo era quello di farglielo entrare nel cervello: già, di fargli entrare nel cervello un bel razzo esplosivo!

Il gioco inizia dal piano più alto della stazione aliena e man mano che ci si avvicina al centro della base nemica, gli esseri urfidi diventano sempre più cattivi e devono essere colpiti più di una volta per essere uccisi ed esplodere così in un ammasso di slime verde. Come al solito c'è una gran quantità di armi extra da raccogliere, ostaggi da salvare e gettoni da infilare nell'apposito slot, vista la difficoltà del gioco. Consigliato a chi dorme con il poster di Rambo sopra il letto...

THUNDER JAWS

Atari Games

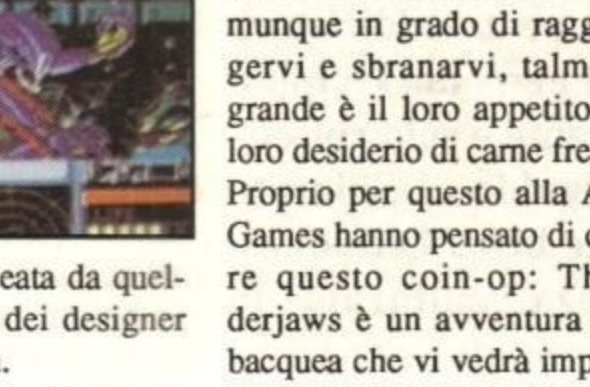
Squalo in avvicinamento! Vi fanno paura queste enormi bestie, eh? Potreste essere veloci a nuotare come Matt Biondi che loro sarebbero comunque in grado di raggiungervi e sbranarvi, talmente grande è il loro appetito e il loro desiderio di carne fresca.

Proprio per questo alla Atari Games hanno pensato di creare questo coin-op: Thunderjaws è un avventura subacquea che vi vedrà impegnati contro pesci assassini, lupi bionici (ma che diavolo ci fanno qua sotto?), svariate creature mostruose e un enorme squalo bianco.

Sfortunatamente per voi non si tratta del solito vecchio consumato squalo, ma di una creatura cibernetica che tenterà di tutto pur di farvi la pellaccia.

Il tutto è ambientato in una città sotto chissà quale oceano, popolato di nemici di ogni razza e credo. Bah, sarà, ma l'unica acqua che sopporto è ancora quella all'interno del mio materasso: gli squali, cibernetici e non, invece li lascio a voi e... Buon divertimento!

Traduzione di
Simone Crosignani



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

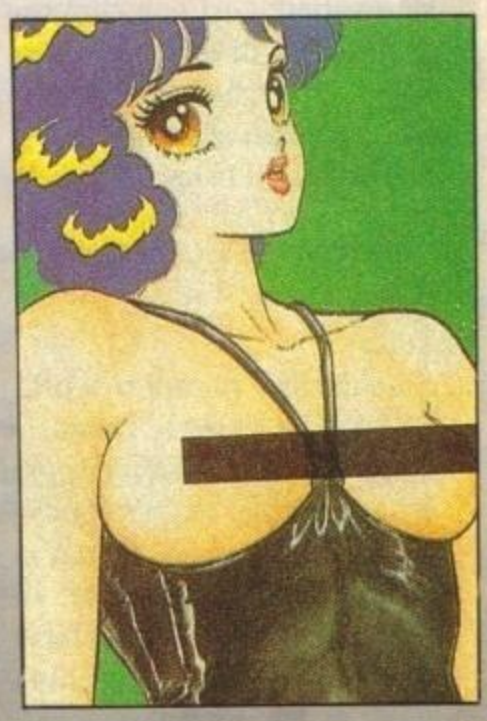
http://www.oldgamesitalia.net/

MADE IN ...Japan

Per questo numero appuntamento addirittura doppio con una vagonata di news dal Gaippone, le novità sono davvero tante e solo riuscissi a rintracciare quel manigoldo di Shintaro ve ne potrei raccontare delle belle. Dice di essere partito per una vacanza "culturale" in Thailandia in dolce compagnia di Suzy Uki e non s'è più visto, ma ormai dopo quasi un mese di folli nottate credo proprio che dovrebbe essere ormai giunto molto prossimo al limite fisico dell'umana resistenza, almeno per un nipponico...

Minasama Yokoso, finalment s'un turnà chi! (Shintaro che parla in milanese??? Cosa gli avrà mai fatto Suzy Uki?). Avverto che in questo numero vi aspettano davvero una quantità esagerata di informazioni interessantissime, ho dovuto lavorare intensamente per tutte le vacanze (palle, palle...), ma sono convinto di aver fatto le cose veramente alle grande, andiamo con ordine comunque; come dice il proverbio, anno nuova vita nuova? D'ora in poi chiamatemi pure Zak (Zak? Ah, ho capito, quando una ragazza meno se lo aspetta lui fa l'urlo di guerra e..." Zak!"), non vi dice niente questo nome? Scusate non ho sentito la risposta, ma m'è esploso un razzo di capodanno dentro la macchina e ho ancora qualche problema con l'apparato uditivo (che si vanno così ad aggiungere a tutti gli altri inerenti non solo a quello visivo ma anche e soprattutto e quello intellettivo), comunque sia stavo accennando al fatto che finalemente l'intrepido Zak McKracken alle prese con gli indimenticabili Alien Mindbenders si appresta a sbarcare in Giappone. Il capolavoro della Lucasfilm è infatti previsto in un breve futuro anche per l'FM Towns, e la conversione come era più che prevedibile immaginarsi sfrutterà al massimo tutta la potenza digitale del CD-Rom. Data l'importanza dell'avvenimento la Fujitsu (proprietaria della Towns nonché la prima produttrice di computer nipponica) ha voluto fare le cose alla grande, ha infatti incaricato il celebre vignettista Hikaro Hirotsuki di realizzare tutte le illustrazioni. Al proposito converebbe comunque ricordare che costui è stato reso celebre dal suo "strip-fumetto" Minna Agechau che tradotto suona all'incirca come un "ti dò tutto quello che ho..." o meglio ancora "quello che vedi è quello che avrai..." (però, gagliardo 'stò Hikaro), niente di veramente osceno non fraintendetemi, però non si può certo dire come andrà a finire...

Passiamo quindi a qualche cosa di veramente speciale, mi riferisco ad una nuova macchina che si presenta come la più sconvolgente fra tutte quelle che già ci hanno sconvolto si parla infatti del TERA. Le sue credenziali sono le seguenti: se mega sta per mille, giga sta per mille volte mille e cioè un milione (al proposito una vocina nell'orecchio, che poi è un urlo a squarciagola, ma v'ho già detto che non ci sento più molto bene, mi ripete ossessivamente GIGA DRIVE... GI-



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GA DRIVE... GIGA DRIVE, per il momento comunque non sono autorizzato a dire di più), tera invece significa in greco dieci volte per diecimila volte un numero già impressionante di cui ho perso il conto per i troppi zeri, ad ogni modo una cosa a dir poco spaventosa! Vi vedo un po' sconvolti, riprendetevi pure, infatti Tera è solo un nome! Ad ogni buon modo La macchina è sviluppata da una promettente collaborazione fra l'IBM e la SEGA e potrà lavorare tranquillmente sia come un PC sia come un Megadrive e sia e soprattutto come un Tera il che tutt'ora non si riesce nemmeno ad immaginare cosa significhi. Data l'importanza dall'avvenimento ho pensato di farmi qualche domanda (gandissimo! Bisognerebbe fare così anche a scuola!).

-Dom) *Quali sono le più importanti specifiche tecniche della macchina?*

-Ris) Vista la doppia compatibilità sia con il PC che con il Megadrive avremo sempre due valore differenti.

Risoluzione: 320X200 e 640X480 (PC); 320X224 (Megadrive).
Colori sullo schermo: 4 (Pc CGA), 16 (PC EGA), 256 (PC VGA); 64 (Megadrive).
Palette: 260000 (PC VGA); 512 (Megadrive).
Audio: una canale mono (PC); sei canali FM, tre canali PSG, un canale PCM (Megadrive).
Processore: 10MHz 80286 (PC); 8MHz 68000 (Megadrive).

-Dom) *Quale è la caratteristica fondamentale del Tera?*

-Ris) Indubbiamente la capacità di poter gestire sia il PC che il Megadrive; questo significa di poter concigliare l'incredibile sonoro del secondo con la vastissima gamma di colori e la risoluzione del VGA.

-Dom) *E' ormai quasi pronto il Cd-Rom per il Megadrive (vedi Numero 26), dovrebbe essere disponibile per l'inizio dell'estate, sarà compatibile anche per il Tera?*

-Ris) E' previsto un Cd-Rom anche per il Tera, è già in avanzata fase di sviluppo anche se dovrebbe essere disponibile e sei mesi dalla presentazione dell'altro, potrà però sfruttare il software su compact sia per il Megadrive sia quello prossimo venturo per il PC.

-Dom) *A questo punto non rimane che da chiedersi*

RIASSUNTO DELLE NOVITA' DEL MESE:

MEGADRIVE

SHINING AND DARKNESS - Un fantastico clone di Dungeon Master come meglio non ce lo si poteva aspettare.
SHADOW DANCER - L'attesissimo seguito dell'epico Super Shinobi. Non c'è mai tregua per un povero Ninja!
THE GREAT TURBO CHALLENGE ADVENTUROUS VOYAGE - Il nome è di gran lunga più complesso del gioco, il solito platform-game.
SUPER AIRWOLF - Ispirato ad una fantomatica serie televisiva, sparatutto superviolento.

PC ENGINE

MARCHEN MAZE - Avventurati in un mondo fantastico, ma non è poi così tranquillo come sembra.
CHAMPIONSHIP WRESTLER - Per la vostra razione di violenza quotidiana non c'è di meglio.
PARASOL STARS - Forse sarebbe meglio dire Bubble Bobble 3 così è tutto è più chiaro.
THUNDERBLADE - Poco da aggiungere per un titolo che escludo possiate non conoscere.
TOY-SHOP BOY - Un mondo di giocattoli tutto per voi, a volte i sogni si trasformano in incubi.
ZIPANG - Arcade puzzle game, prendere il joypad, usare il cevello e fare il tutto molto velocemente!
JACKIE CHAN - Picchiaduro tipicamente giapponese con tutta una serie di mosse mai viste.
ULTRA BOX - Una raccolta di situazioni "particolari" che vi sapranno fare compagnia nelle notti più monotone.

SUPER FAMICON

POPOLOUS - Calatevi all'interno di un nuovo mondo da cui sarà davvero difficile riuscire ad uscirne.
SUPER MARIO WORLD - Con i baffi e pancetta è il personaggio più inconfodibile che ci sia.

GAME BOY

F-1 BOY - Vivi tutte le emozioni di un Gran Premio di Formula Uno, e se vedi Senna... Buttalo fuori pista!
ASTRO RABBY - Un coniglio astrale alla ricerca di un professore, non sanno proprio più cosa inventarsi...

GAME GEAR

G-LOC - Incredibile simulatore di combattimento aereo, molto simile ad Afterburner, ma riveduto e corretto!
COLUMNS - Clone di Tetris che ha già spopolato sul Megadrive.

In Giappone il Modem per il Megadrive costa poco meno di 50 sterline, aspettatevi pure il prezzo raddoppiato da voi, dopotutto vi basti sapere che qui da noi la console costa 80 sterline (circa 180.000 lire)!!!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL nuovo PC Club della Epson. Un compatibile 286 a 10MHz con grafica EGA.

COMPATTO & COMPATIBILE

E'questo il nome della più recente macchina lanciata sul mercato giapponese, la casa produttrice dice che si tratta di una macchina nata per divertirsi, ma il prezzo di 650 sterline potrebbe essere un tantino elevato per questo scopo. Ad ogni modo non si tratta di una console, ma di un vero computer PC compatibile completo di doppio drive, scheda CGA, 640 K di memoria e un microprocessore 80286 da 10MHz, troppo caro per un videogioco, ma decisamente abbordabile come personal, come sempre saranno le vendite a parlare...

per quando è annunciato il suo trionfale arrivo nei negozi e quanto costerà potarselo a casa?

-Ris) Il lancio è previsto fra l'Aprile e il Giugno di quest'anno, ci saranno parecchi modelli e il prezzo di quello standard si aggirerà sulle 400 Sterline completo di due drive da 3.5 pollici e 1Mbyte di memoria.

Questo è in breve il Tera, mi sembra nato decisamente sotto i migliori auspici e credo proprio farà passare delle brutte nottate a quelli della Nintendo alle prese con il loro Super Famicon, il rischio è che rimangano Tera-rizzati!

In attesa di nuove notizie più precise nei prossimi mesi passiamo al classico Megadrive, questa volta i riflettori sono tutti puntati sul modem che la Sega ha appositamente sviluppato per questa macchina, si potrebbe ora obiettare (legittimamente) a che cosa possa servire un modem ad una console che come tutti sanno non è dotata di tastiera. La risposta è per collegare tramite le linee telefoniche due utenti permettendo loro delle fantastiche sfide in coppia, ovviomente questo vale solo per i programmi che hanno questa particolare predisposizione, l'idea è sicuramente buona anche se non so fino a che punto possa valere la spesa. Per quanto riguarda invece le produzioni software post-natalizie ce ne è una vasta scelta, cominciamo con quello che mi ha reso più felice (quando prova questo sentimento gli si illumina il testone e fa secche le zanzare che gli si posano sopra) e che è indubbiamente Shining and Darkness, l'ultrattesisimo clone di Dungeon Master realizzato in maniera talmente magistrale da superare di gran lunga lo stesso indimenticabile originale, la fatidica uscita è prevista per Marzo. Posso già dirvi che ci saranno molte più locazioni e un'infinità di caratteri, è sfrontatamente grosso e affascinante, quasi come le dimensioni del mio eccitamento quando vado a trovare Suzi (Shintaro!!! Ma sei impazzito a scrivere queste cose, intanto lo sai che non ti crede nessuno; comunque sia adesso questa Suzi inizia a incuriosirmi sul serio, cosa ne dici di darmi il suo indirizzo?). Tralasciando quindi Darius II e Dinamite Duke di cui ci siamo già occupati passiamo invece a un glorioso nome per il più famoso elicottero apparso molti anni or sono sugli otto-bit, Super Airwolf che nel frattempo è diventato addirittura una serie televisiva a cui il gioco si ispira (ricapitolando, chi è l'ispiratore e chi l'ispirato?!?). E' quindi il turno di Shadow Dancer che è il seguito del campionissimo di vendite Super Shinobi (chiamato in Inghilterra Revenge of Shinobi), il gioco sarà molto simile al suo predecessore e sinceramente non sono sicuro nemmeno io se questo sia un pregio o un difetto. Vi ricodo ancora l'uscita di Hard Drivin' che è una vera forza e quindi .Castle of Illusion, un nuovo misterioso arcade di sette livelli immersi in fitte foreste e tenebrosi castelli nel tentativo di salvare la solita fanciulla rapita dalla strega, la fidanzata in questione si chiama Minnie e voi, of course, altri non siete che Mickey Mouse in persona (lo so che è un topo, ma quello che saltava fuori non era troppo indicato...), chiudiamo la parentesi con The Great Turbo Adventurous Voyage (che in giapponese si dice tutto insieme con un'unica parola), si tratta di un nuovo personaggio con turbante che saltella per i paesaggi più incredibili alle prese con i nemici del caso.

Chiuso il capitolo Sega apriamo quello Nec con le novità relative al PC Engine, innanzitutto bisogna

Il Tera, ibrido da £ 400, e' frutto di un accordo commerciale fra Sega e IBM Japan: un PC e un Megadrive assieme!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

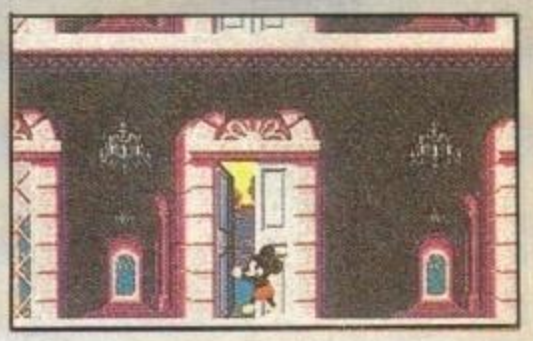
MEGA DRIVE TOP TEN IN JAPAN

1 STRIDER
2 MOONWALKER
3 COLUMNS
4 INSECTOR X
5 THUNDERFORCE III
6 HELLFIRE
7 FERRIOS
8 THE GREAT WIRD
9 BATMAN
10 AFTERBURNER II

GAME BOY TOP TEN IN JAPAN

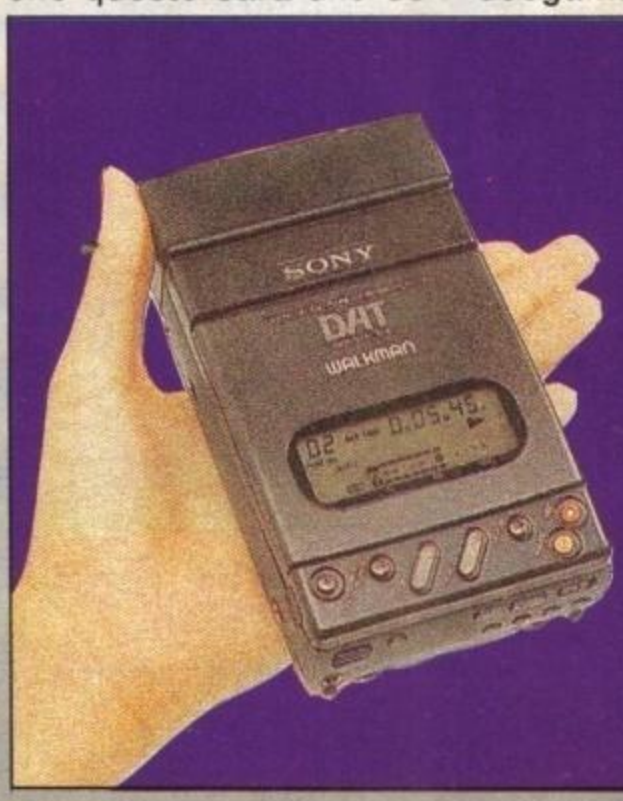
1 TETRIS
2 SUPER MARIOLAND
3 SA.GA
4 SD GUNDAM/SD LEGEND
5 GOLF
6 DR. MARIO
7 LEGEND OF DRACULA
8 NEMESIS
9 QIX
10 RED ARIMA

spendere qualche parolina in più riguardo al nuovo PC Engine GT portatile (GT sta per Gross Tomatoes, probabilmente si tratta di un altro di quegli ormai celebri battutoni di Shintaro, ma non è che si capisca molto bene, infatti questa è proprio la loro caratterstica principale!), subito il prezzo: 172 sterline (almeno qui in Giappone perché poi sappiamo che l'importazione fa lievitare i prezzi), il prezzo è dunque decisamente elevato, ma bisogna considerare anche che con un opportuno adattatore si trasforma in un televisore a colori in miniatura (la sigla GT infatti molto più probabilmente significa Games & Television), vedremo come andrà. Ad ogni modo per quanto riguarda il discorso compatibilità questa è totale e quindi andranno benissimo anche tutte queste novità che mi accingo ora a presentarvi. Cominciamo con un nuovo gioco della Namco chiamato Marchen Maze che si deve fare strada in un fantasiosissimo mondo abitato da personaggi che sembrano uscire dal Paese delle Meraviglie di Alice (e qui Shintaro si sbizzarrisce con una divagazione su sue presunte qualità come ideatore di giochi d'orrore... A me Alice che perde gli occhi i quali poi esplodono mentre un essere strano le esce dallo stomaco sinceramente non sembra il massimo, perché non prova con alcune sue fotografie di quando era piccino...). Dalla Taito invece arriva Championship Wrestler, come avrete capito dal titolo si tratta di calci, pugni e botte da orbi con un massimo di quattoro giocatori contemporaneamente in azione, la stessa Taito propone poi Parasol Stars: Bubble Bobble 3, il gioco non necessita di spiegazioni e probabilmente soddisferà tutti coloro che ancora stavano aspettando la conversione di Rainbow Islands. E' quindi il turno del famosissimo Thunderblade che vi vedrà impegnati nella cabina di pilotaggio del solito elicottero affrontando le due sezioni in due e tre dimensioni, grossa novità è che questo sarà uno dei primi titoli ad utilizzare il nuovo joystick analogico. C'è poi anche Shogi che altro non è che una rivisitazione di Battlechess riadattato ad un vecchio gioco di strategia giapponense; c'è gloria anche per Toy-Shop Boy che è il solito sparaefuggi ambientato in un mondo fatto di giocattoli, imperdibile ovviamente TV Sports Football. Due parole anche per Bastille che vi impegnerà in una futuristica battaglia con componenti strategiche, Zipang che ricorda molto da vicino giochi quali Solomon's Key o Spherical, Jackie Chan nel quale dovrete liberare la fidanzata dalle mani di un mago cinese e per finire Ultra Box con un'esercito di fantastiche fanciulle tutte assolutamente disinibite che usciranno dal CD-Rom (peccato solo che finiscano tutte quante sullo schermo!).



Uno sguardo veloce anche al Game boy e al Super Famicon, per il primo vi cito F-1 Boy, un'eccellente gara automobilistica vista dall'alto e Astro Rabbit che vi vedrà vestire i panni di un impavido coniglio (notare l'antitesi verbale) alle prese con le solite cose che capitano sempre e solo nei videogames; per rimanere fra i tascabili un'importante parentesi anche per il Game Gear con l'incredibile G-Loc che altro non è che il virtuale seguito del celeberrimo Afterburner e l'ormai conosciutissimo clone di Tetris, Columns; arrivando al Super Famicon invece non si può certo non parlare di Popolous che è indubbiamente uno dei programmi più originali di questi ultimi anni e che tanto l'avevamo atteso da queste parti, per il resto dovrebbero seguire a ruota anche Super Mario World e Bombuzal.

Bene ragazzi mi sembra proprio che possa bastare, vi risparmio i poverbi giapponesi visto che non li capisce mai nessuno e chiudo quindi porgendovi i migliori auguri per un felice mese di Febbraio, fra vent'otto giorni esatti intanto sarò ancora con voi... Che lo vogliate oppure no! Abayo a tutti, anzi forse era meglio come ai vecchi tempi... Sayonara!



Una notizia che non riguarda strettamente il mondo dei videogiochi, sembra infatti che il rivoluzionario sistema di registrazione in grado di superare addirittura il compact disk annunciato qualche anno fa e poi scomparso nel nulla sia finalmente pronto per il lancio su vasta scala. Il suo nome è DAT (Digital Audio Tape) è la Sony ha appena presentato il primo modello Walkman portatile, costa 400 sterline (le versioni più complete circa il triplo) e consente quattro ore di stereo digitale. Sarà l'inizio di una nuova rivoluzione audio? Chissà...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRESENTS

LA STORIA INFINITA II

CINEVOX
RELEASE

© 1989 Warner Bros,
all rights reserved.

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA

SOFTEL

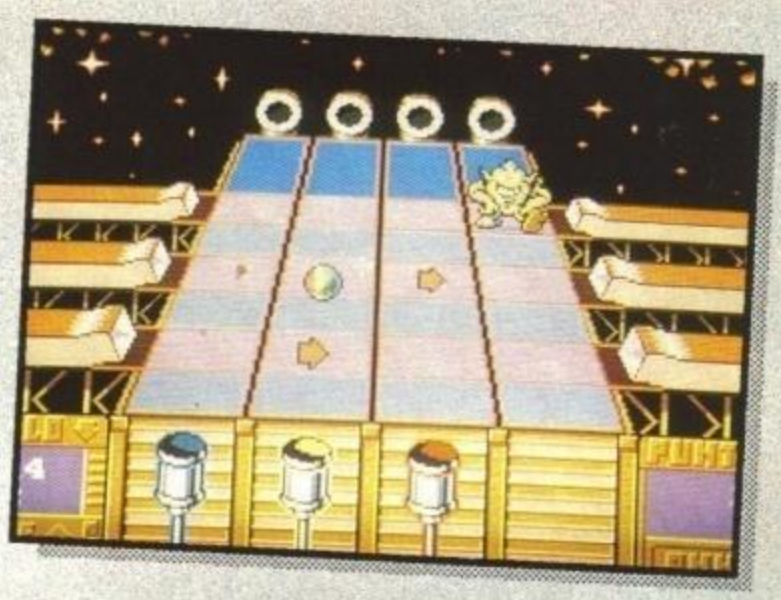
Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

DISPONIBILE PER: Amiga, Atari ST, PC (VGA, EGA, CGA e Hercules), C64, Spectrum e Amstrad.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW



AMIGA:

ATF II	[L. 59.000]	69
Chaos Strike Back	[L. 49.000]	26
Exterminator	[L. 49.000]	68
Hard Drivin' II	[L. 49.000]	30
Line of Fire	[L. 29.000]	42
Masterblazer	[L. 49.000]	86
Mystical	[L. 49.000]	80
Ninja Remix	[L. 49.000]	78
Nitro	[L. 49.000]	36
Powermonger	[L. 69.000]	64
Puzznic	[L. 29.000]	88
Ranx	[L. 49.000]	70
Teenage Mutant...	[L. 29.000]	59
Time Warp (D's.L.2)	[L. 99.000]	66
Toyota Celica GT...	[L. 49.000]	32

ATARI ST:

Nitro	[L. 49.000]	36

PC MS DOS:

Alpha Waves	[L. 59.000]	84
Crash Course	[L. 49.000]	38
Elvira: Mistress of...	[L. 79.000]	82
Hard Drivin' II	[L. 49.000]	30
4-D Sports Driving	[L. 49.000]	28
Rise of the Dragon	[L. 89.000]	22
The Light Corridor	[L. 59.000]	85
Wonderland	[L. 69.000]	60

LYNX

Ms.Pacman	[L. N/P]	75
Xenophobe	[L. N/P]	74

SEGA MEGADRIVE

Castle of Illusion	[L. N/P]	90
Granada	[L. N/P]	62
Hard Drivin'	[L. N/P]	34
Shadow Dancer	[L. N/P]	71

PC ENGINE

Aero Blaster	[L. N/P]	76
Out Run	[L. N/P]	41

I prezzi, ove riportati, si intendono a puro titolo indicativo. I lettori interessati all'acquisto sono pertanto invitati a consultare il proprio negoziante di fiducia o l'importatore per una eventuale conferma. La redazione, naturalmente, non si assume responsabilità in proposito.

http://www.oldgamesitalia.net/

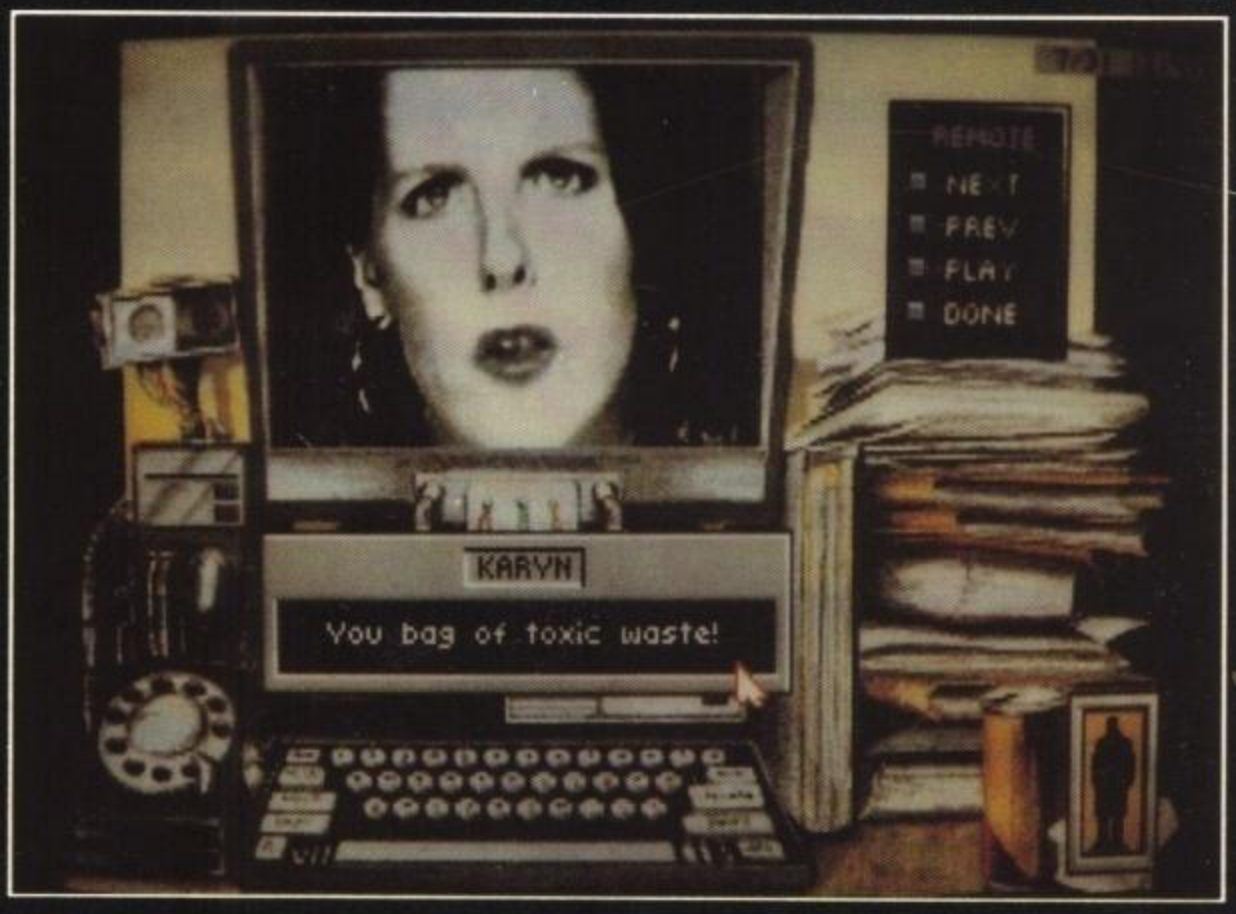
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DINAMIX/SIERRA PER PC L. 89.000

RISE O DRA

A BLADE HUNTER



Wow! Non mi vengano più a dire che per vedere un bel gioco bisogna orientarsi esclusivamente verso Amiga e console lasciando il PC ai compiti professionali, perché dopo un'occhiata a "Rise OF The Dragon" anche il più accanito anti-IBM dovra sbavare e piangere per non poterlo (ancora?) vedere sul suo "potentissimo" Amiga.

Siamo nell'anno 2053 nella "tranquilla" cittadina di Los Angeles dove il tasso di criminalità ha raggiunto livelli incredibili; il momento è giunto: le antiche profezie si stanno per realizzare e il Dragone finalmente arriverà sulla terra per governare tutto quello che si trova in cielo e in terra, e il caos regnerà sovrano in tutto l'universo; ma è scritto anche che un uomo si opporrà alla bestia e, se sarà sufficientemenete valoroso, potrà sconfiggerla, ma questa non è una certezza!

La sera scorsa non avreste dovuto bere così tanto, ma era una di quelle sere in

cui una persona si sente stanca della vita e allora per non rischiare di suicidarsi va al bar. Non vi ricordate nemmeno come avete fatto a tornare... ma dove vi trovate?; è tutto così confuso: ah sì, voi siete Blade Hunter, investigatore privato, e il cesso in cui vi ritrovate è casa vostra, se si può chiamare casa un monolocale di due metri per cinque con servizi; investigatore privato: che bel modo per dire che si è disoccupati, ma è colpa vostra, perché se non foste stati così stupidi da farvi esonerare dal vostro lavoro di poliziotto per ingiustificata violenza contro un sospettato ora avreste i soldi per permettervi un alloggio degno di questo nome e la possibilità di una pensione decorosa. Ma che cosa è questo ronzio che vi ha svegliato e che continuate a sentire? Deve essere la sbronza... o forse... il campanello, qualcuno sta suonando alla porta, ma chi può essere che mi fa visita alle... cinque?! Chi è quel ?##$"?# che mi sveglia alle cinque? E' il sergente di polizia che era al distretto quando vi esonerarono ed è una persona che non vi sta simpatica: non fu lui a buttarvi fuori, ma non fece neanche nulla per impedirlo. Dopo averlo fatto entrare inizia a raccontarvi una storiellina di una ragazza uccisa come tante altre persone ultimamente da una nuova droga e vi dice che il vostro incarico sarebbe quello di scoprire da chi è prodotta e importata, e fermarlo, ma la storia puzza: perche un sergente dovrebbe preoccuparsi di vendicare la morte di una ragazza?; do-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

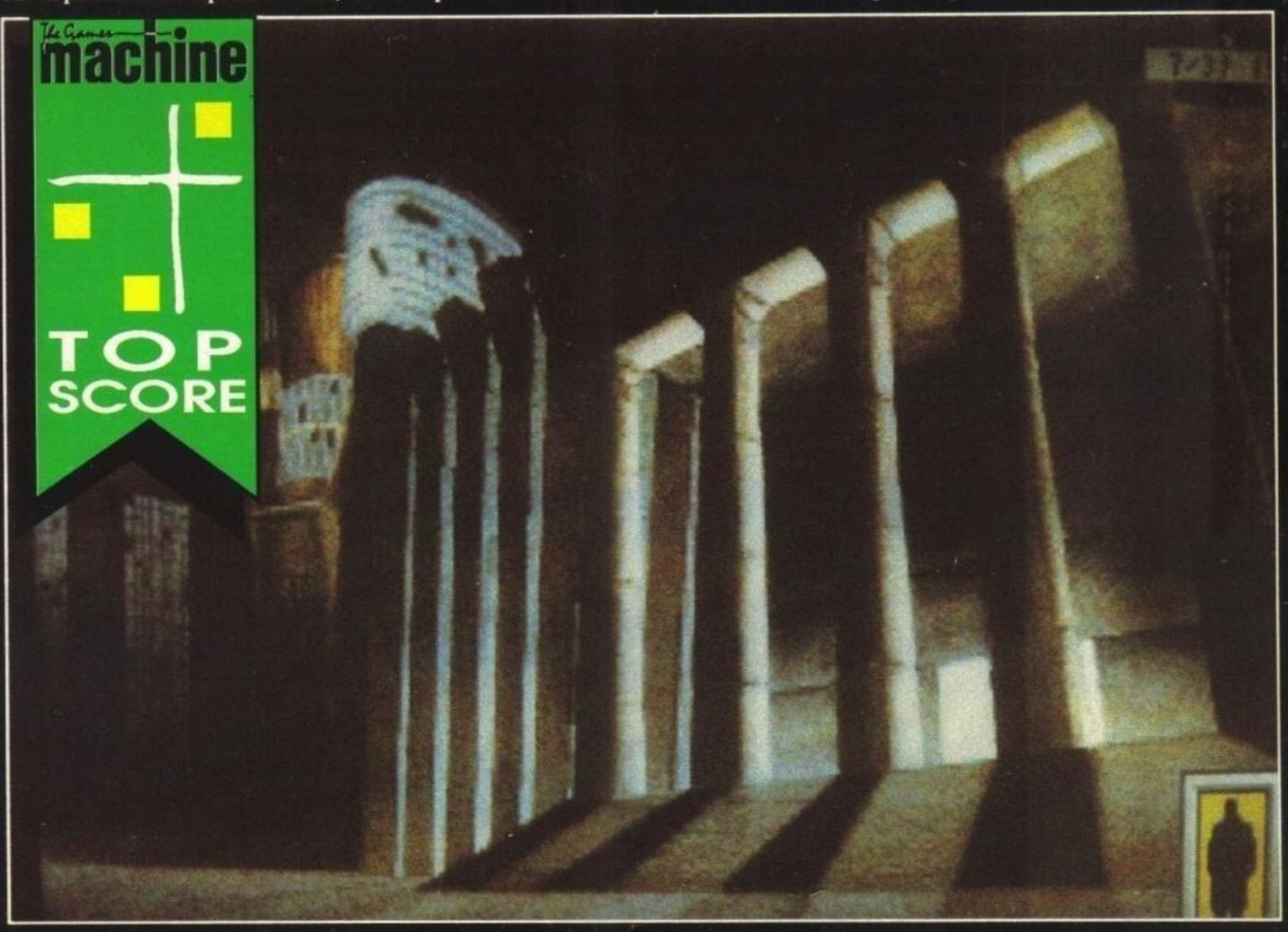
OF THE GON

MYSTERY

vrebbe essere abituato a questi fatti! Poi però capite che non è un sergente che vi parla, ma un padre che vuole che la morte di sua figlia sia vendicata; il caso vi sarà affidato in via non ufficiale per cui la polizia non vi potrà aiutare, sarete solo, ma se riuscirete nell'incarico riavrete il vostro posto e la vostra pensione. Accettate (ma questa storia non è che assomiglia vagamente alla trama di "Codice Magnum"?). A questo punto inizia il gioco vero e proprio e la prima cosa da fare è vestirsi e uscire dalla vostra abitazione, ma non vi preoccupate, perché anche se sono azioni abituali non vi annoierete a digitare noisissime frasi in inglese, magari da ripetere per un banale errore di battitura: tutto, ma proprio tutto, è gestibile via mouse ed è di una semplicità muostrosa. Cliccando con il tasto destro su qualunque oggetto otterrete delle informazioni (corrisponde al solito "esamina"), mentre cliccando con il tasto sinistro potrete prendere gli oggetti e muovendo il mouse spostarli; non tutti gli oggetti possono però essere presi o mossi, ma solo alcuni, e per indicarvi quali, in loro prossimità il puntatore cambierà. Quest'ultimo posto in prossimità di oggetti o persone cambierà anche per dirvi cosa accadrà se cliccate; diventerà una lente d'ingrandimento per indicarvi che potete avvinarvi maggiomente, un piccolo fumetto quando potrete parlare a una certa per-

The Games machine

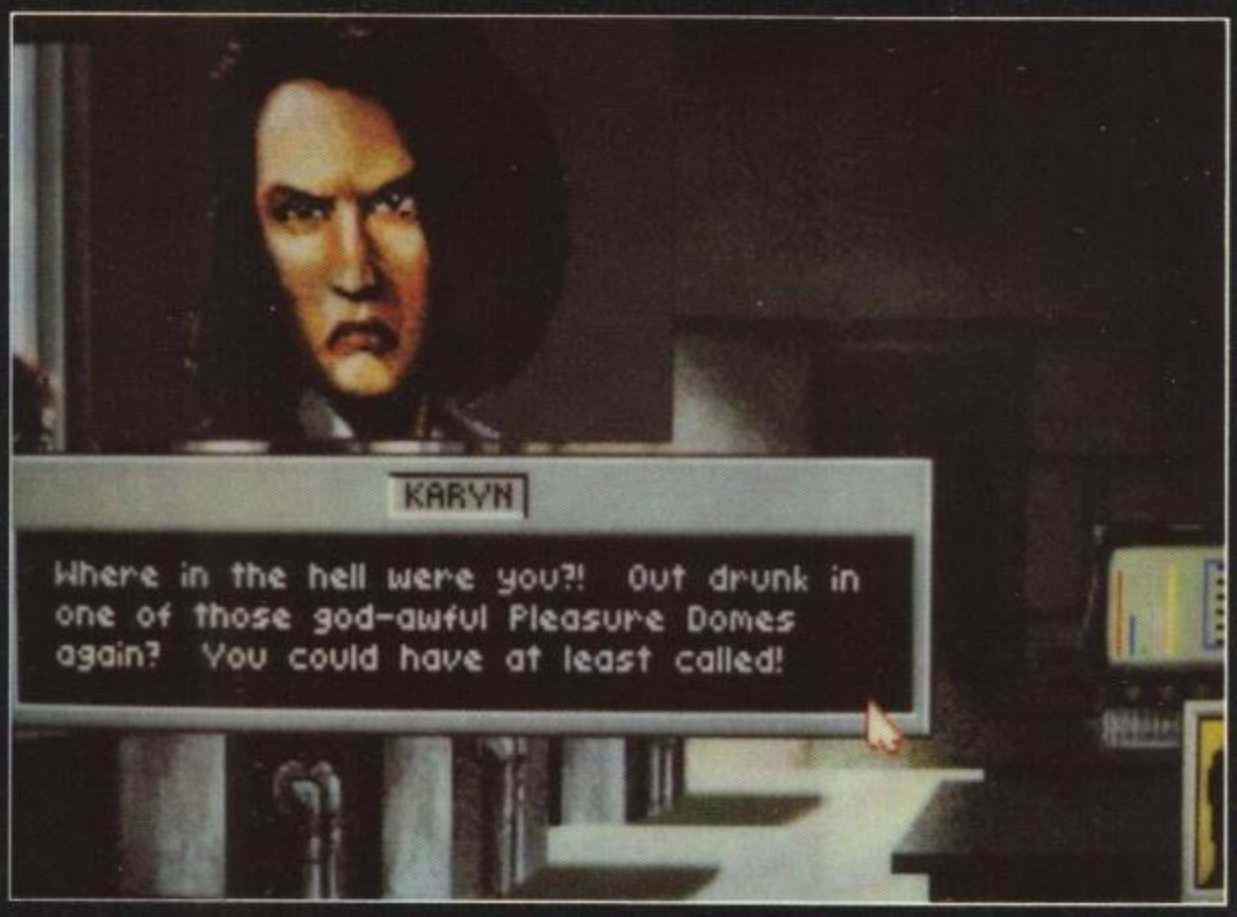
TOP SCORE



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



sona, una scritta "exit" se potrete andare in quella direzione, una scritta "exit" con una piccola freccia quando potrete andare verso l'alto o verso il basso (in prossimità di un ascensore, per esempio). Per quanto riguarda i dialoghi con le persone dovrete prestare molta attenzione perché come nella realtà i vostri interlocutori si ricorderanno di quello che direte o farete e in futuro si comporteranno di conseguenza; quindi negli interrogatori è bene procedere con calma e solo in casi di estrema necessità agire con violenza. I dialoghi andranno avanti autonamamente ma ogni tanto vi verranno presentate tre possibili frasi da pronunciare e voi dovrete solo scegliere cliccando; a seconda della vostra scelta il discorso procederà in una direzione o in un'altra. Se doveste incontrare una qualche signorina disponibile ricordatevi che siete fidanzati e che se il vostro tesoruccio vi vedesse in dolce compagnia sarebbe molto difficile spiegare l'equivoco. Inoltre sarà bene che non andiate in giro per Los Angeles a interrogare la gente che incontrate solo con un cappotto ma che abbiate alcuni oggetti con voi: prima di tutto la vostra fedelissima "With & Smesson", alcune granate (non si sa mai), la tessera d'identificazione, una bombola di gas contro le aggressioni, e come sicurezza un bel giubbetto antiproiettile (siccome la città è molto tranquilla il vostro carro armato lo potete anche lasciare a casa). Ma come sapere cosa ci stiamo portando dietro? Con la solita opzione di inventario: infatti in un angolino troverete un'icona rappresentate un omino, e cliccando con il tasto sinistro otterrete l'inventario completo, mentre cliccando con il tasto destro otterrete un inventario rapido. Con tutto quello che potete cliccare il tempo potrebbe passare senza che voi ve ne accorgiate, ma fate attenzione perché il tempo passa anche nel gioco, e gli eventi accadono sia che voi siate presenti, sia che voi non ci siate; inoltre Blade Hunter, proprio come le persone reali, si stanca e ogni tanto ha bisogno di dormire e di mangiare. Nel caso dobbiate aspettare l'ora di un appuntamento e vogliate affrettare i tempi, c'è la possibilità di fare avanzare manualmente il tempo, anche se tale azione è sconsigliabile; per darvi la sensazione del tempo che passa nel gioco, e per informarvi di fatti la cui conoscenza vi è indispensabile ai fini della soluzione del giallo, nel gioco sono state introdotte alcune sequenze animate che vi mostrano ciò che accade in luoghi differenti da quelli in cui vi trovate (infatti se vi trovate in quel luogo vedete tutto con i vostri occhi). In "Rise Of The Dragon" sono presenti anche due scene arcade di combattimento a scrolling orizzontale: una con sparatoria, l'altra con combattimento a mani nude.

Ronchi Gianni

PC

Stupendo, magnifico, superbo! Questo in breve è quello che si può dire di questo gioco; sin dalla presentazione sil può capire cosa ci troviamo di fronte splendidamente rifinita, quest'ultima si avvale anche di diverse sequenze animate e di alcuni effetti di dissolvenza che non hanno nulla da invidiare a quelli dell'Amiga. Il gioco poi penso vi sarete già fatti un'idea di come sia: interazione con il giocatore splendida, giocabilità altissima, grande semplicità d'uso e grafica superba; sulla grafica è bene spendere una qualche parola in più, perché è meraviglioso che sia bellissima in VGA a 256 colori, ma il fatto che il gioco supporti solo questo tipo di scheda non è una cosa molto simpatica, dato che non tutti sono dei Paperon de Paperoni che possono permettersi una tale scheda (me compreso). L'uso del mouse in questo gioco è stato esteso a tutto e la tastiera non vi servirà affatto, per cui giocare sarà un vero piacere, come sarà un piacere leggere il manuale che è stato steso con una forma molto schematica, rendendo la lettura di una semplicità muostrosa; la stessa lettura della storia antecedente al gioco sarà molto piacevole, dato che è stata schematizzata in un fumetto che, in parte comparirà anche durante la presentazione del gioco. In più il gioco è stato condito con un alto grado di umorismo che, è bene dirlo, in qualche caso appesantisce il discorso sia in termini di comprensione sia in termini di volgarità, ma non vi scandalizzate, perché le occasioni sono rare e non insopportabili. Unico vero handicap, per modo di dire, del gioco è che una volta installato su hard disk, per i fortunati possessori, si rivela un vero vampiro di mega: infatti il programma si trova su sette dischi ad alta densità per un totale di ben più di otto mega! Il gioco in definitiva non è assolutamente da perdere e se per caso non vil dovessero piacere i gialli, questa forse è la volta buona per incominciare a farseli piacere.

Globale 99%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

J.R.R. TOLKIEN'S

RIDERS OF ROHAN

Un lacerante grido di battaglia, lo scontro di spade e il tuono di zoccoli al galoppo. Rohan è minacciato da forze malvagie. La Confraternita dell'Anello è stata brutalmente infranta. Nubi di oscurità si ammassano all'orizzonte: le orde del mago Saruman si preparano a sferrare l'attacco.
Cavalca accanto agli eroi di Rohan e avvicinati al magico mondo del Signore Degli Anelli.
* Sensazionali sequenze arcade animate. * Realistico terreno in 3D* Complesso e flessibile sistema di battaglia * Spettacolari duelli con Orchi e altri esseri mitologici * Segui la trama originale di Tolkien o crea una tua personale saga * Raggiungi la popolazione e i territori della Terra di Mezzo con l'aiuto di una guida illustrata.

Disponibile per:
Amiga
ST
PC

LEADER
DISTRIBUZIONE

Uno degli Istari inviato nella Terra di Mezzo per unire i popoli liberi contro Sauron. Trasformato a seguito di una sconfitta in Gandalf il Bianco vorrebbe ora confrontarsi anche con Saruman.

PSS

© 1990 MIRRORSOFT LTD. PSS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454. Fax: 071-583 3494. Illustration © 1990 Chris Achilleos.

The program is published with the co-operation of the Tolkien estate and their publishers, George Allen & Unwin (Publishers) Ltd. The plot of Riders of Rohan, the characters of the Hobbits and the other characters from The Lord Of The Rings are copyright George Allen & Unwin (Publishers) Ltd 1966, 1974, 1979, 1981. All brand names and trademarks are the property of their respective holders. Spinnaker is a registered trademark of the Spinnaker Software Corporation. © 1990 Spinnaker Software Corp.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MIRRORSOFT/FTL PER AMIGA L. 49.000

CHAOS STR

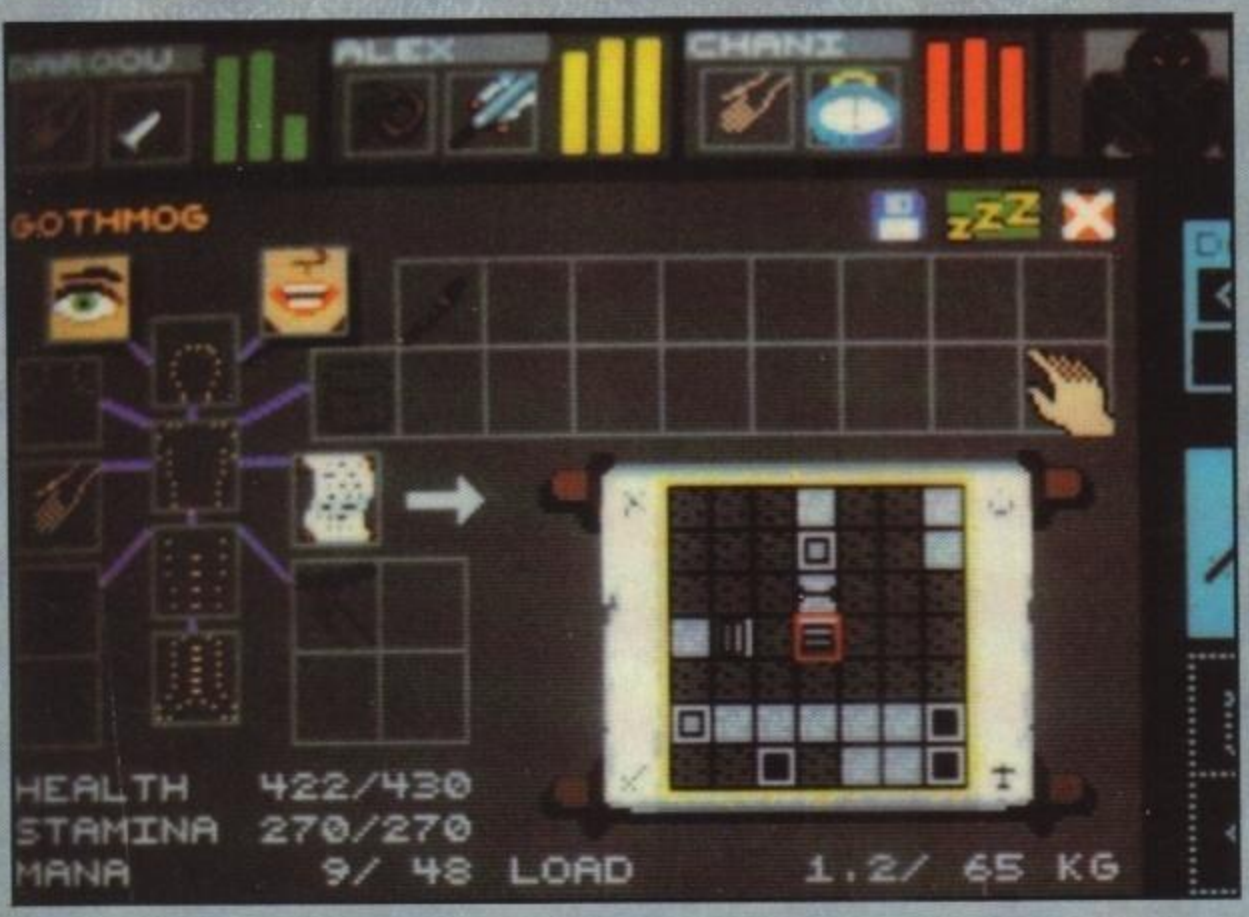
Chaos è tornato, e questa volta non farà prigionieri! No, è un altro gioco. Allora, Chaos è tornato, e questa volta si è portato dietro il suo cane! No, questo è Shadow Dancer. Chaos è tornato, e questa volta è più grosso e cattivo che mai! No, questo è Super Mario Bros 2. Vabbè, Chaos è tornato e basta!

I programmatori che lavorano per la Mirrorsoft, si sa, sono soliti prendersela comoda: in particolare quelli della FTL non è che brillino per alacrità, e questa ne è la prova definitiva. Nel 1988 uscì per l'Atari ST un favoloso gioco di esplorazione cum combattimento chiamato Dungeon Master. Questo gioco in breve tempo affascinò praticamente tutti i videogiocatori esistenti, fatta eccezione per quelli che se non vedono un giocatore di Football Americano non sono contenti (vero Simone?). La FTL allora decise di convertirlo per Amiga, e qui iniziarono le sofferenze. La nuova versione infatti uscì nel marzo del 1989, ovvero con un bel po' di ritardo. Molti mesi dopo (più precisamente, un anno dopo) uscì il seguito intitolato Chaos Strikes Back che riproponeva la stessa identica struttura con una sfida diversificata. Ora (Gennaio-Febbraio del 91) è finalmente uscita la versione Amiga, e devo dire che si sono davvero fatti desiderare. Ma il fatto più eclatante è la versione

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IKES BACK



PC di Dungeon Master: a tre anni di distanza dalla prima versione non è stata ancora messa in giro, sembra a causa di un misterioso adattatore sonoro.

Ad ogni modo, ritardi o non ritardi, la versione Amiga di Chaos Strikes Back è qui, ed è più pimpante che mai. Come vi ho già detto, la struttura è la stessa di DM ed è stato introdotto UN solo particolare nuovo che è la mappa. La mappa? direte voi. Si, proprio così. Infatti, all'inizio dell'avventura troverete una pergamena che non è niente altro che la rappresentazione della zona del labirinto dove vi trovare, e il fatto interessante è che questa mappa può essere controllata magicamente per scovare passaggi segreti, nemici, incantesimi e così via.

In effetti un altro particolare nuovo ci sarebbe, visto però che non fa parte del gioco vero e proprio non l'ho considerato. Sto parlando del disco di utilities, che permette di osservare una bella sequenza animata molto lunga che "predispone" al tutto molto diversa dalla versione ST, cambiare le facce e i nomi dei propri personaggi, ri-utilizzare un party di DM per CSB e avere un po' di consigli su come superare questa o quella situazione tramite l'oracolo. Detto questo... Beh, il gioco vi ho già detto che è uguale e cambia solo la trama, la trama la sapete perché avete già letto tempo addietro la recensione per ST... Non vi resta che leggere il commento!

The Games machine

TOP SCORE

Amiga

Chaos Strikes Back è il gioco che più ho atteso in quest'ultimo anno. E sapete una cosa? Non ne sono per niente deluso. Ne volete sapere un'altra? Lo trovo meraviglioso. L'interfaccia-utente è meravigliosa, collaudata, flessibile e intelligente mentre la grafica è molto bella anche se un po' ripetitiva (d'altronde, che cosa vuoi in un sotterraneo, i poster sulle pareti?). L'introduzione della mappa è una cosa molto sensata e fornisce una mano in più per quello che oserei definire un gioco non troppo facile. La struttura infine è molto azzeccata, più profonda di quella dell'originale che prevedeva un semplice "vai giù e mena" e offre compiti diversi collegati tra loro. Non c'è dubbio, ora so a che cosa giocare nel mio tempo libero! A Vermillion sul Megadrive, è ovvio.

Globale 98%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MINDSCAPE/DSI PER PC L. 49.000

4D SPOR

The Games machine

STAR PLAYER

A costo di sembrare ripetitivo, Julian Boardman indossa nuovamente i suoi guanti in pelle e si infila in un altro bolide da corsa.

I creatori dell'ultimo prodotto della serie di giochi 4-D della Mindscape, sono gli stessi che vi hanno portato Test Drive 1 & 2. In effetti il team canadese della SSI sembra avere lavorato molto duro su questo nuovo pretendente alla corona dei simulatori alla Hard Drivin'. Questo inizio del nuovo anno promette di essere per questo tipo di giochi quello che il 1990 è stato per i giochi di guida (Power Drift, Turbo Out Run, Chase HQ), ma gli inni di gloria ai vari Test Drive III, Hard Drivin' II e Crash Course potrebbero venire sopraffatti dalla magnificenza di questo nuovo Driving.

In maniera molto simile a The Duel: Test Drive II, 4-D Sports Driving vi mette a disposizione una quantità di splendenti fuoriserie con cui competere contro diversi altri piloti.

Una volta selezionato l'avversario (più facile) e la pista (più semplice) dovrete scegliere il vostro mezzo di trasporto. La scelta varia dalle jeep alle Lamborghini. Quello che dovete bene tenere presente è che le macchine del computer simulano il comportamento delle loro controparti reali. Quindi, se vi trovate su una pista brutta, un veicolo da Indy 500 non è certo l'ideale. E' qui che potete vincere o perdere una gara contro il computer, dategli una macchina poco adatta e non riuscirà a concludere niente, non importa quanto sia bravo il pilota. Naturalmente, se volete una vera sfida, scegliete una macchina adeguata alle caratteristiche del vostro circuito. Allo stesso modo potete scegliere una macchina per voi stessi o, se siete impazienti, potete accettare la configurazione già memorizzata e passare direttamente alla corsa.

Le prestazioni tra ostacoli e tribolazioni varie sono cronometrate e memorizzate su disco in un'apposita tabella per ognuno dei circuiti disponibili e aggiungono alla competizione su strada una competizione a più lungo termine.

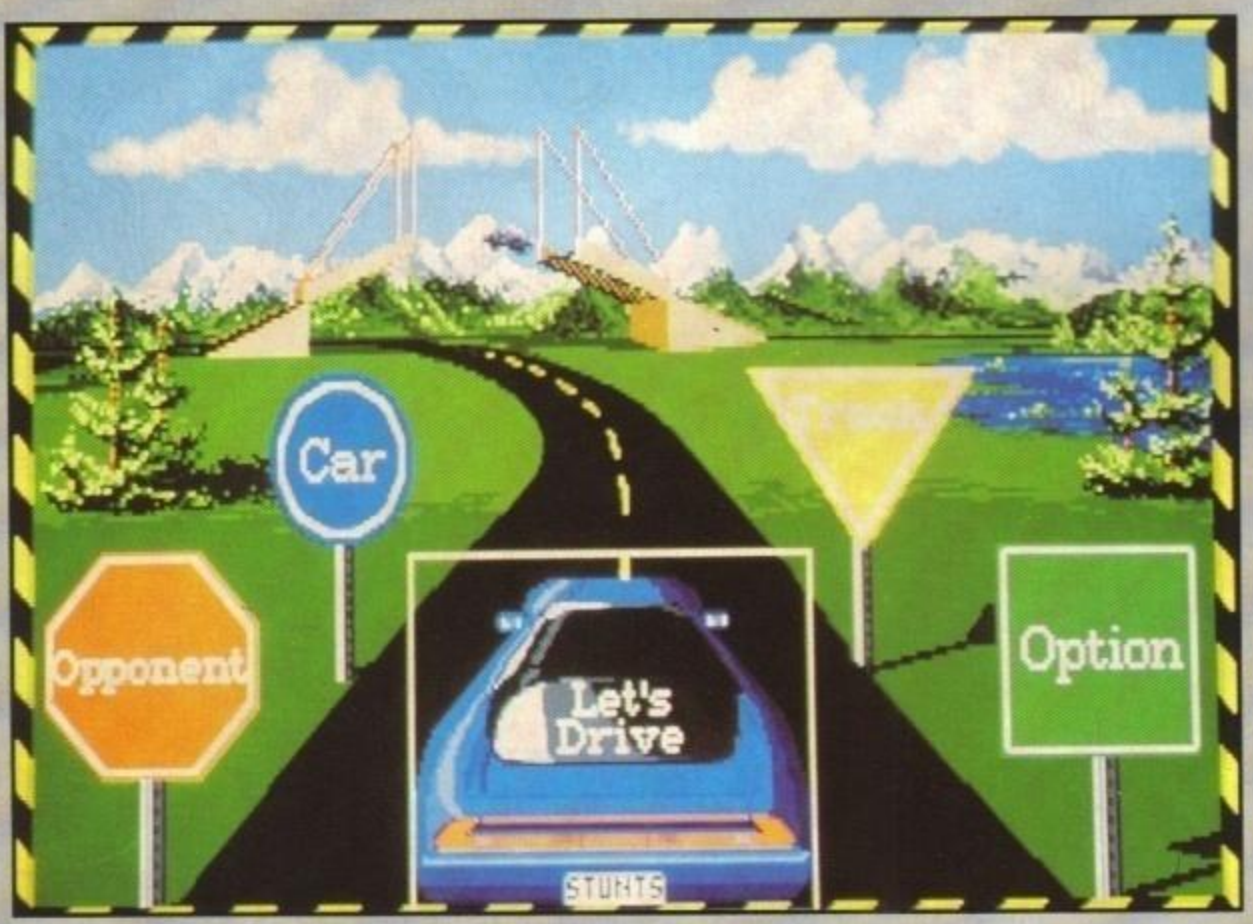
Le piste attraversano diversi tipi di superfici e alcuni improbabili ostacoli, di quelli mai visti prima in una pista per piloti sani di mente. Ci sono curve a spirale, una sfida iniqua anche per i più esperti trapezisti del volante, il loop, il giro a 360 gradi era la cosa peggiore che potessero prendere da Hard Drivin', e infine tubi di due tipi. Quello più difficile vi costringe ad andare fuori strada tra terreni cosparsi da ostacoli del tipo "Game Over". Tutti questi ostacoli sono costruiti secondo gli ultimi standard tecnologici, cioè acciaio perforato e grafica a vettori, ma a differenza questi sono tremendamente accurati e si collegano con un'ottima continuità tra di loro.

I controlli sono molto semplici , anche il joystick è facile da usare - una qualità rara in questo tipo di giochi - il che significa che il giocatore può subito impegnarsi a fare conoscenza delle piste e divertirsi anziché spendere delle ore per abituarsi a sbandare da un lato all'altro della strada

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TS DRIVING



mentre cerca di correggere la propria traiettoria. Così come in Test Drive, un pallino blu sul volante segnala il grado di curvatura delle ruote. Le macchine si comportano in maniera molto vicina alla realtà, sgommate realistiche, alcune macchine che volano meglio di altre e così via.

E' incluso anche un editor di piste con una quantità di componenti diverse tali da rendere invidioso anche il vostro amico con il suo gigantesco set di Lego.
Grazie alla flessibilità della grafica ed all'ottimo editor, possono anche essere inseriti degli elementi a sorpresa come una coppia di chicane subito dopo la cima di una collina. Qui sta la vera essenza del gioco, la facilità di guida della macchina lo rende ideale per creare piste sempre più belle. Queste opere d'arte possono essere salvate su disco per i posteri o per utilizzi successivi così come i filmati dei vostri momenti migliori dentro e, ehm, fori dalla pista.

Stefano Giorgi

PC

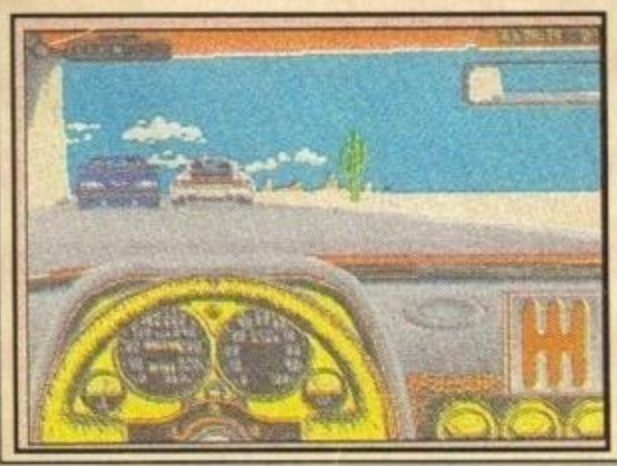
La grafica è poligonale e i replay possono essere visti da diverse angolazioni. Ci sono fondamentalmente due tipi di visuali: potete utilizzare telecamere che seguano la vostra macchina lungo tutto il percorso o mettere in pausa il gioco e rimirare la vostra macchina con zoom, rotazioni, etc.Ci sono due cose che mettono questo gioco sopra molti altri in questo genere in continua crescita. La giocabilità, che consente a chiunque di cominciare subito a divertirsi guidando, e fare esperienza significa diventare più abili nella guida, non più bravi a controllare il joystick, e l'enorme varietà di piste che si possono realizzare con l'editor, ancora più cattive e impegnative di quelle già pronte su disco. Potrebbe essere un successo a sorpresa ed è sicuramente il miglior gioco nel genere Hard Drivin' fino ad ora uscito.

Globale 91%

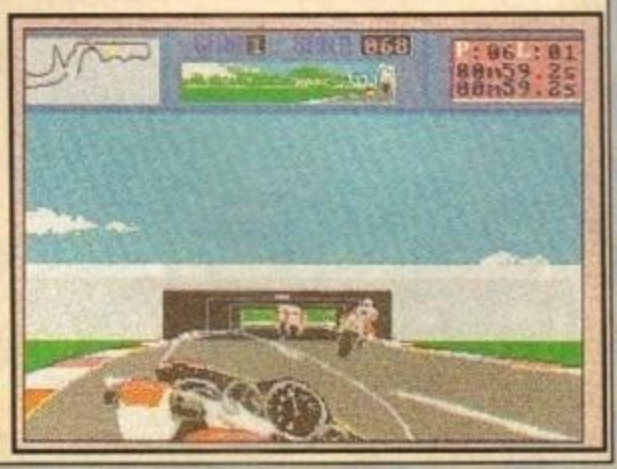
IL PRIMO E L'ULTIMO

Il gruppo di programmatori dietro a 4-D Sports Driving sono probabilmente i più conosciuti per le simulazioni di guida per 16 bit. I precedenti giochi della Distinctive Software Inc. non comprendono soltanto Test Drive I e II, ma anche The Cycles che, anche se sottovalutato, rimane per me uno dei migliori giochi di guida per Amiga. Riescono regolarmente a combinare l'eccellente granfica (il fantasma del Colophon colpisce ancora) con ottimi sistemi di controllo che incrementano di molto la giocabilità dei loro prodotti. Il team DSI ha la sua base a Vancouver, una delle più belle città del Canada occidentale.

The Duel: Test Drive II della DSI aprì nuove strade con la sua apparizione cinque anni fa.



Con The Cycles, la DSI sorprese molte persone passando alle moto da corsa. Le versioni Amiga ed IBM PC sono ancora le migliori simulazioni motociclistiche.



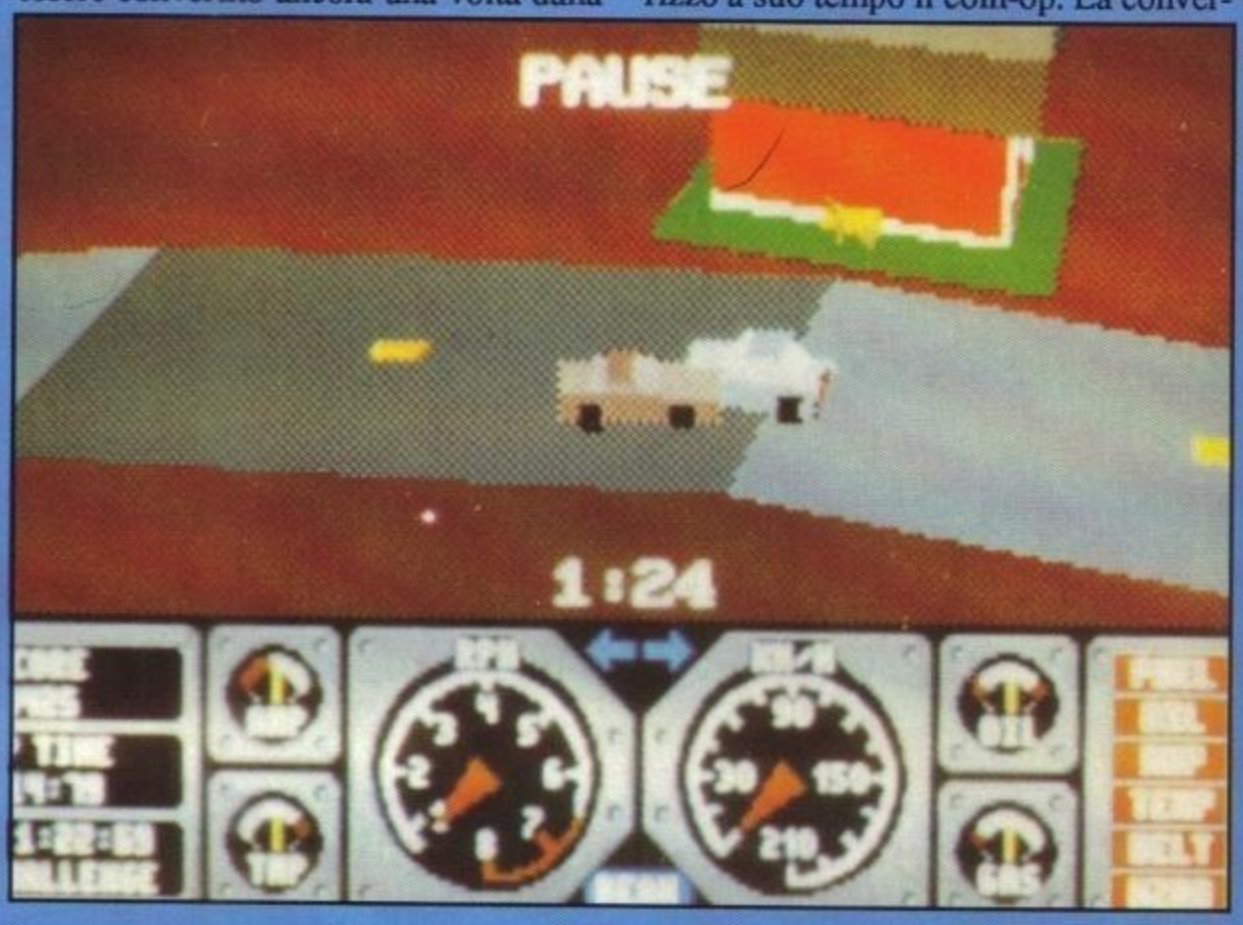
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOMARK PER AMIGA L. 49.000 PC L. 49.000

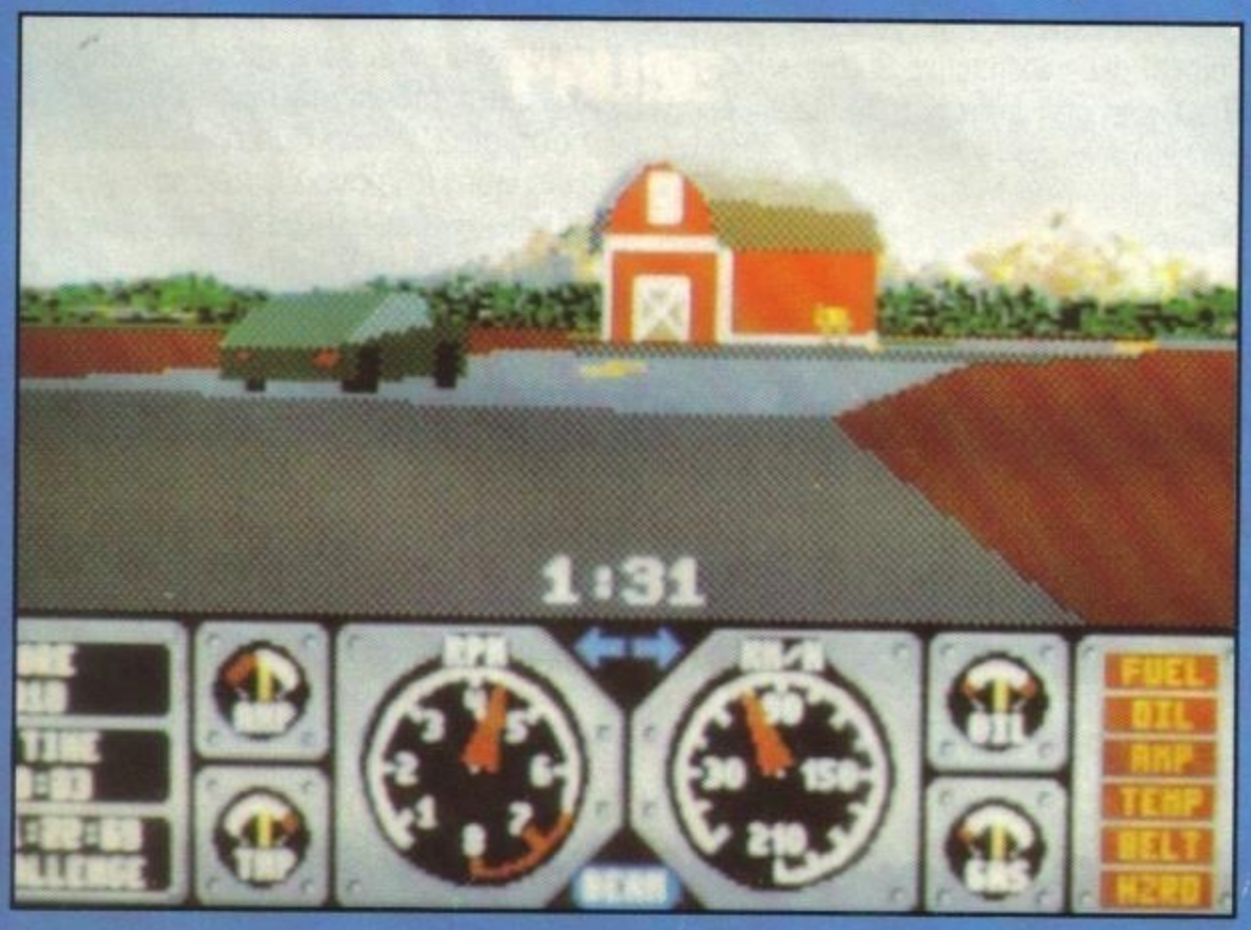
HARD DR

Secondo l'articolo 59, terzo punto, secondo comma, quarto megaparagrafo, il proprietario di un veicolo che abbia omesso di comunicare al P.R.A. il trasferimento del C.S. entro dieci giorni, quattro ore e trenta minuti primi... Accidenti, non riuscirò mai a passare questo malefico esame di guida! Non mi rimane proprio nient'altro da fare che allenarmi a casa con Hard Drivin II, che oltretutto è molto più divertente...



Innanzitutto una doverosa precisazione: Hard Drivin'II non è il vero seguito di Hard Drivin', ma piuttosto una sorta di Hard Drivin Plus o Special Edition. Hard Drivin II: Drive Harder non include modifiche sostanziali, ma alcuni miglioramenti davvero ben accetti. Il seguito reale di Hard Drivin' è Race Drivin', già nelle sale giochi e destinato a essere convertito ancora una volta dalla Domark.

L'originale altri non era che una conversione di un popolarissimo coin-op Tengen, riproducente in tutto e per tutto la macchina da sala, se si esclude l'incredibile volante autosterzante che caratterizzò a suo tempo il coin-op. La conversione era abbastanza decente, se si escludono le migliaia di bug di cui il gioco era pieno. Anche il sistema di controllo era abbastanza bruttino e finiva con il compromettere inevitabilmente la giocabilità.



In questo pseudo-seguito tre sono le principali aggiunte rispetto all'originale: tre piste extra, un editor di tracciati e la possibilità di "linkarsi" con un altro sedici bit, sia esso Amiga, PC o ST.

Le tre nuove piste seguono la tradizione del primo tracciato, anch'esso incluso in Hard Drivin'II: sono disegnate abbastanza semplicemente, ma sono molto impegnative da percorrere, per non dire impossibili. Solo dopo molta pratica si riesce a carpirne i segreti e ad affrontarle in maniera più ortodossa.

L'editor di tracciati è basato sui pezzi che formano il primo percorso, con pochi elementi delle altre piste nella libreria a nostra disposizione. A scelta possono anche essere aggiunte stalle, stazioni di servizio e altre amenità per ren-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RIVIN' 2

dere il tutto molto più realistico. Una volta realizzato il tracciato possono essere posizionati anche i segnali stradali: inutile aggiungere che è possibile metterli anche nei posti sbagliati, magari per sfavorire il vostro avversario in un possibile uno contro uno.

E a proposito di uno contro uno, come accennato in precedenza è possibile sfidarsi mediante il semplice utilizzo di un cavo collegato nella seriale di ciascuno dei due computer: ciascun giocatore godrà così di una visuale in prima persona e il gioco andrà alla velocità del computer più lento dei due collegati. Ovviamente questa nuova opzione garantisce un notevole balzo in avanti del seguito rispetto all'originale, alzando notevolmente il livello di giocabilità.

Ma anche se non volete collegarvi via cavo c'è una piacevole notizia: le piste create con l'editor vengono salvate in modo tale che possano essere lette da qualsiasi sedici bit. In termini pratici ciò significa che un possessore di Amiga può disegnarsi il suo bel tracciato, salvarlo e darlo a un amico con PC o ST per confrontare eventualmente i tempi ottenuti su tale tracciato. Certo, è meno divertente che una sfida one-o-one, ma volete mettere la differenza fra andare a casa di un amico con un sedici bit in cartella e un dischetto da 3 e 1/2 nel taschino? Certo, potete sempre collegarvi via modem, se non siete voi che pagate, ma attenzione alle urla quando arriva la bolletta!

Traduz. di Simone Crosignani

Amiga

Oooooooh! Finalmente sono stati corretti parecchi dei molteplici 'bug' che infestavano l'originale Hard Drivin'; evidentemente quella conversione venne buttata sul mercato al più presto, senza troppo preoccuparsi della qualità del gioco. Il risultato è ben visibile in Hard Drivin II, con un notevole aumento della giocabilità, precedentemente penalizzata. Inoltre alla Domark hanno pensato bene di schiaffarci dentro un editor di tracciati e dei percorsi tutti nuovi, contribuendo così a un miglioramento anche nella varietà del gioco. Peccato che il sonoro sia il medesimo dell'originale (lavatrice style) e che i poligoni siano così lenti. Per tutti i fanatici di Hard Drivin'...

Globale 87%

PC

Essendo un gioco programmato sull'Atari ST, convertito sull'Amiga e successivamente riportato sul PC, è evidente che Hard Drivin II non sfrutti assolutamente le capacità di questa macchina, come avviene invece in molte altre simulazioni automobilistiche. In complesso quindi abbiamo un gioco lento, ma vario e originale: se potete fare a meno di poligoni che viaggiano alla velocità della luce a discapito della giocabilità Hard Drivin' II è fatto per voi!

Globale 86%

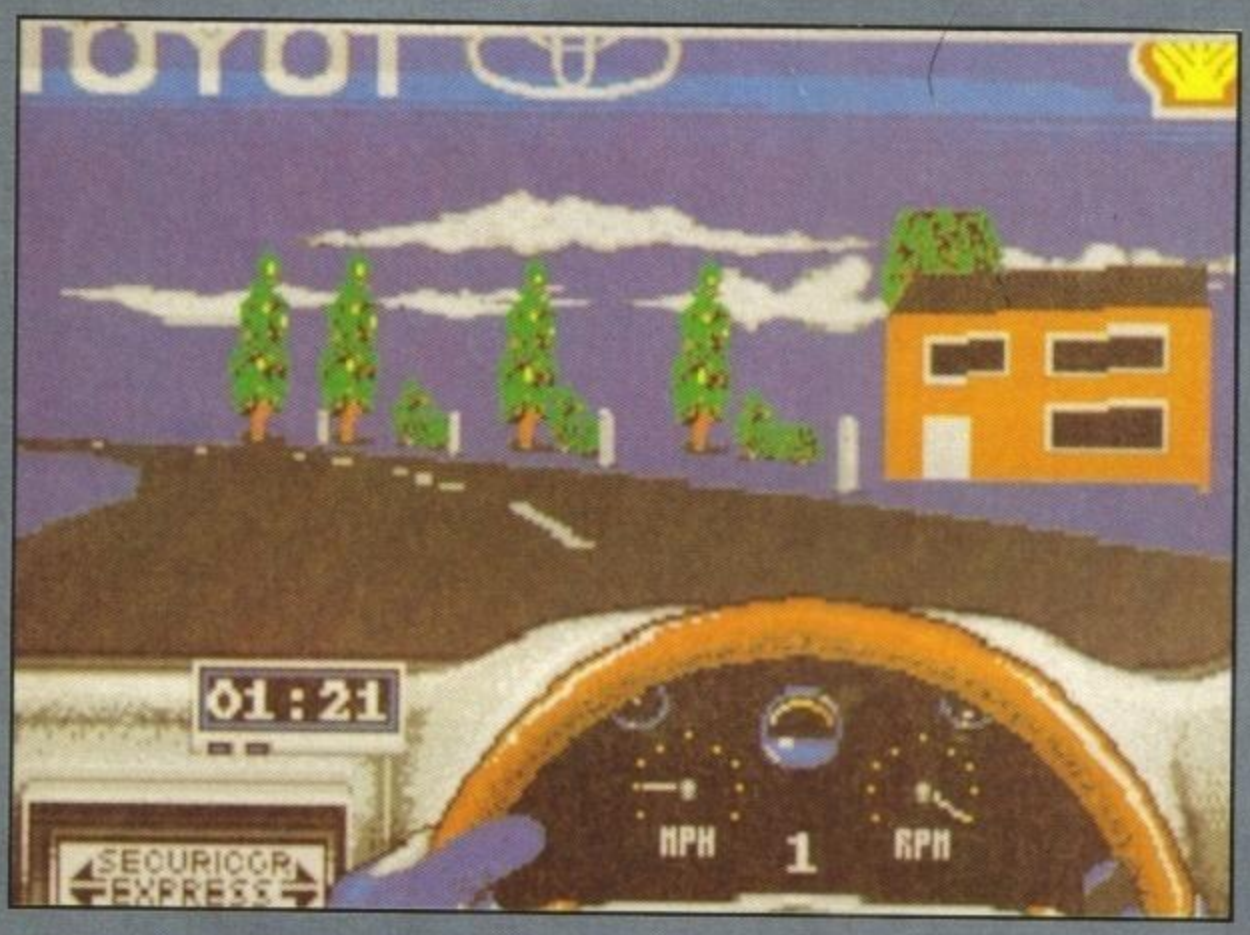
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GREMLIN PER AMIGA L. 49.000

TOYOTA C

Attendendo Team Suzuki che dovrebbe concludere l'eccellente trittico di licenze motoristiche illustri realizzate dalla Gremlin siamo così giunti al turno della Toyota, cosa fate ancora senza casco!?!



Ma cosa c'è di più bello d'un rally? Tutto sommato è un po' come girare per le strade di Milano nelle ore di punte, ma almeno lì sei in aperta campagna e puoi finalmente premere sull'acceleratore fin che vuoi senza correre il rischio di incappare nel consueto pedone suicida o il vigile sadico appostato nei punti strategici o ancora le solite donne che guardano nello specchietto, mettono la freccia a sinistra, si spostano in quella direzione e poi si buttano senza il minimo preavviso sulla destra tagliandoti proditoriamente la strada... Insomma il fascino della velocità trova un'ottima alternativa alla kermesse urbana con questa disciplina di guida estrema che meglio di qualunque altra predilige spericolatezza e disprezzo della paura (proprio come pranzare nelle mensa universitaria!). Da oggi niente più rimpianti, grazie alla Gremlin siete infatti nelle condizioni di mettervi alla guida della formidabile Toyota Celica GT4, una delle macchine di maggior successo dell'ultimo decennio, per gareggiare dando tutto il meglio di voi stessi sui percorsi più famosi del mondo.

Il gioco utilizza una coinvolgente visuale dall'interno dell'abitacolo mentre alcune opzioni preliminari vi permettono di scegliere fra cambio automatico o manuale (questo secondo rende il tutto più complesso, ma anche molto più esaltante), il metodo di controllo e la sensibilità del volante, potete quindi cominciare il campionato vero e proprio a cui prendono parte tutti i migliori piloti del mondo oppure affrontare una sessione o d'allenamento in uno dei tre paesi possibili: Inghilterra, Finlandia e Messico su cui sono collocate le trenta differenti tappe previste nel programma . Ovviamente ognuno di questi tre percorsi prevede situazioni ambientali e atmosferiche completamente differenti, il primo rappresenta infatti le condizioni sostanzialmente normali, con il secondo invece dovrete affrontare tempeste di neve (in questo caso si rende provvidenziale l'utilizzo del tergicristallo) e strade ghiacciate mentre nel terzo caso vi troverete nel bel mezzo del deserto con la sabbia alzata dal vento che vi impedisce una perfetta visuale. Altro aspetto

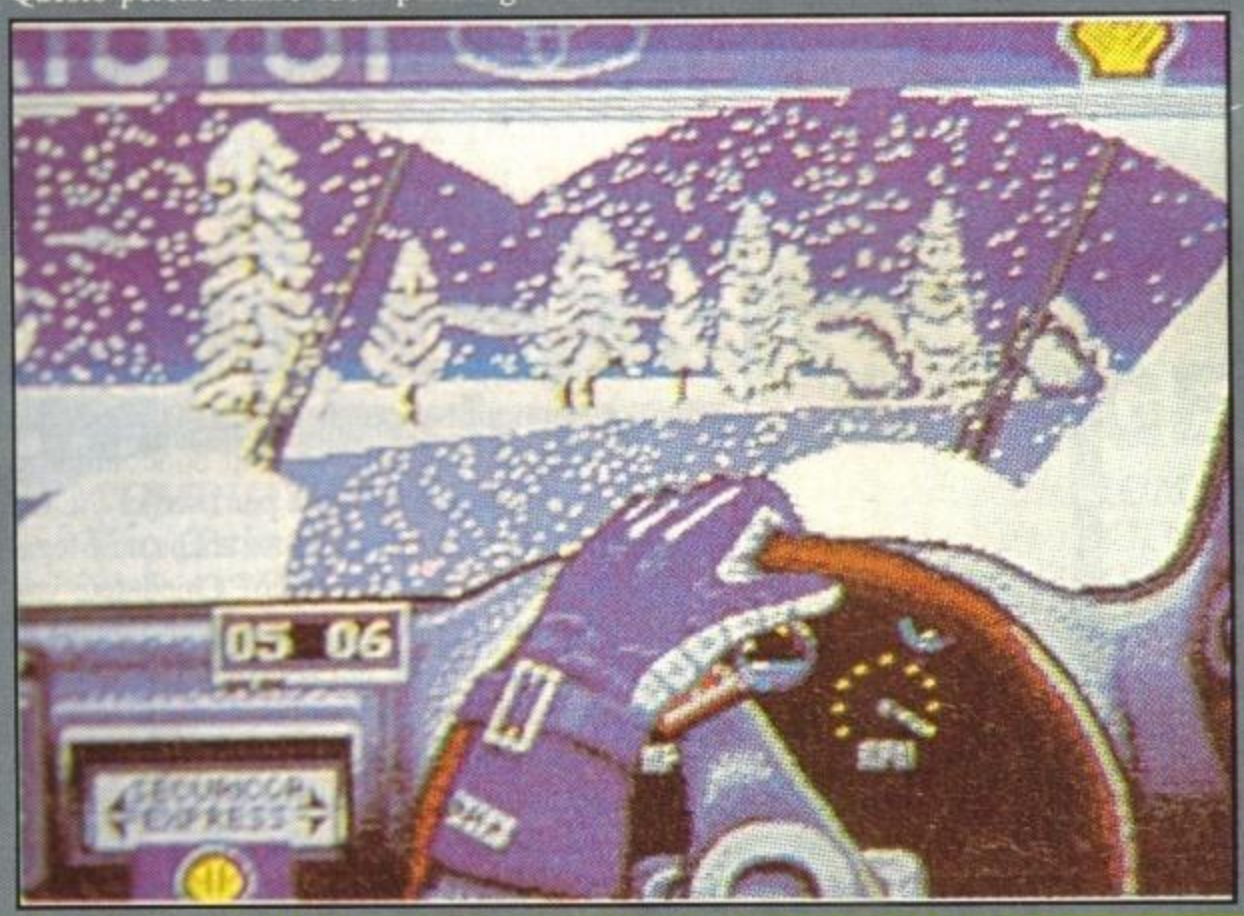
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELICA GT RALLY

molto importante, anche questo estremamente realistico, è la presenza a bordo di un abile navigatore che vi informerà per tempo sulla prossima curva o sulla prossima serie di curve a breve distanza in modo che possiate preparare la traiettoria migliore anche in casi di visibilità precaria. Vista l'importanza del ruolo è poi possibile "istruire" il navigatore durante un sopraluogo dall'alto del tracciato in modo da ripetervi le informazioni sulle prossime curve quando e come vi sembra più opportuno. Questo perché finire fuori pista significa ovviamente una perdita di velocità e quindi di tempo per non parlare del fatto che se andate a sbattere troppo violentemente correte il rischio di frantumare il parabrezza ottenendo venti secondi di penalità prima di essere riportati a centro strada e poter riaccendere il motore (cosa che non sempre avviene al primo tentativo!). A questo punto potete allacciarvi anche le cinture...

MAX



Amiga

La Gremlin sta stabilendo un nuovo elevatissimo standard per quanto riguarda le simulazioni di guida, se infatti Lotus Esprit era davvero il massimo nel suo campo anche Toyota, seppure su un livello leggermente inferiore, è decisamente un ottimo prodotto riproducendo in maniera quantomai verosimile tutte le emozioni di un vero rally. La grafica è curata nei dettagli (vedi i tergicristalli) e sufficientemente varia sia nei fondali sia nelle condizioni atmosferiche variabili, unica lacuna riguarda uno scrolling in alcuni frangenti non troppo felice, il sonoro è di buona fattura con le indicazioni del navigatore ottimamente digitalizzate, così come anche la giocabilità è eccellente; un buon prodotto che ci terrà sicuramente incollati al monitor, almeno fino all'arrivo ormai imminente di Team Suzuki.

Globale 86%

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Per inspiegabili motivi che esulano l'umana comprensione la recensione di Lotus è andata smarrita in qualche remota locazione nascosta di un computer dispettoso, il gioco uscito ormai più di un paio di mesi fa ci sembrava però ugualmente degno di lode trattandosi senza discussione di una delle più curate simulazioni di guida mai realizzzate. La grafica è ai massimi livelli con molteplici schermate introduttive che fanno crescere in maniera perfetta l'attesa della gara, per non parlare poi di una giocabilità talmente veristica dá fare impallidire la massima parte dei giochi di guida presenti sul mercato (per non dire vergognare, vedi Chase HQ II). Ma quello che è indubbiamente l'aspetto più interessante è lo schermo diviso in due settori indipendenti (proprio come nel mitico Pit Stop II) che permette delle gare di coppia assolutamente indimenticabili. Da non lasciarselo assolutamente sfuggire!

Globale 94%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

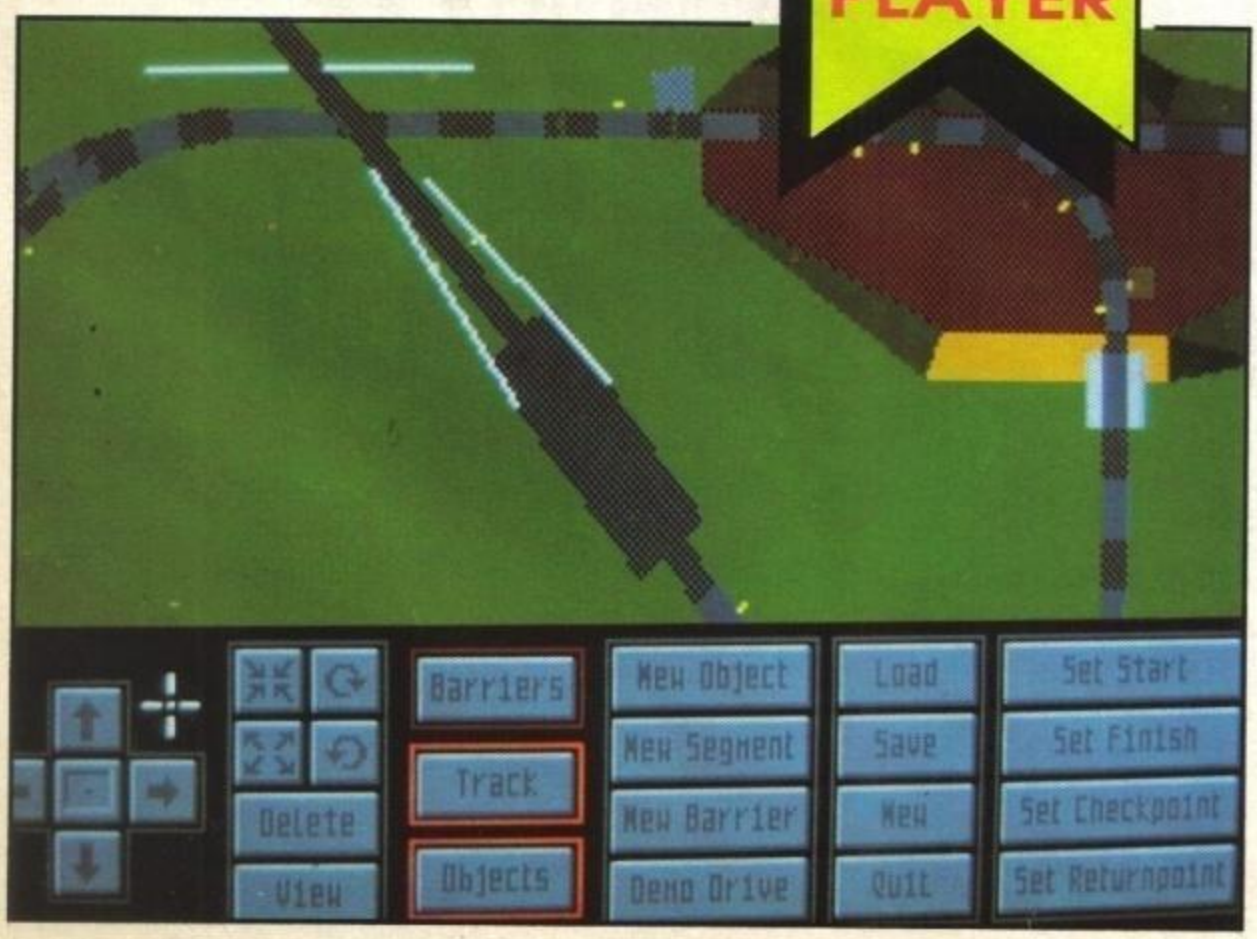
HARD DRIV

Bene, ecco qui qualcosa che fa frizzare il sangue nelle vene, come direbbero i Bbros. Certo che è una cosa un po' strana: in un mese solo sono recensiti ben quattro giochi di guida vettoriali solidi cum stunt-car! Sto parlando di Hard Drivin' 2 per Amiga e PC, 4D Sports Driving per PC, Crash Course per PC e ora Hard Drivin' per il Megadrive. Che ci sia sotto qualcosa?

Come voi tutti saprete (anche perché sono mesi che continuiamo a ripetervelo in tutte le recensioni di giochi di questo genere), Hard Drivin' è uno spettacolare coin-op della Atari che vi vedeva a bordo di una Testarossa su di un bizzarro circuito pieno di salti, giri della morte e amenità del genere e utilizzava una grafica vettoriale tanto veloce quanto dettagliata (il che potrebbe anche dire che la risoluzione era di 2x2 pixel e tutto si muoveva a scatti di venti minuti, a fare i pignoli).

Dopo un bel po' di mesi dall'uscita delle versioni a sedici-bit e in concomitanza con il seguito sempre per i sedici-bit, eccolo arrivare finalmente anche su Megadrive. E come è venuto? Chiederete voi. Semplice, dirò io, non è venuto ma ce lo hanno portato, nel senso che il Sior Bogni di Computerland me lo ha portato insieme ad altri nove titoli per MD, una decina per PC Engine e il PC Engine GT (e voi non ce lo avete, cicca cicca cicca!). Per quanto riguarda invece la realizzazione, sembra quasi una conversione da Amiga! No, non vi spaventate, ho detto sembra quasi.

Tutto quanto quello che c'era nel coin-op è stato riportato abbastanza fedelmente in questa versione, probabilmente anche la frizione (non lo so, io uso sempre il cambio automatico). Il gioco è il solito: si parte dalla partenza (che ovvietà) situata ai piedi di una collina, dopodiché si raggiunge il bivio dove si potrà scegliere uno dei due percorsi (sempre dritto=race, la prima a destra=stunt), ognuno dei quali metterà alla prova tutti i vostri riflessi e tutta la vostra fortuna (non ci posso mi-



http://www.oldgamesitalia.net/

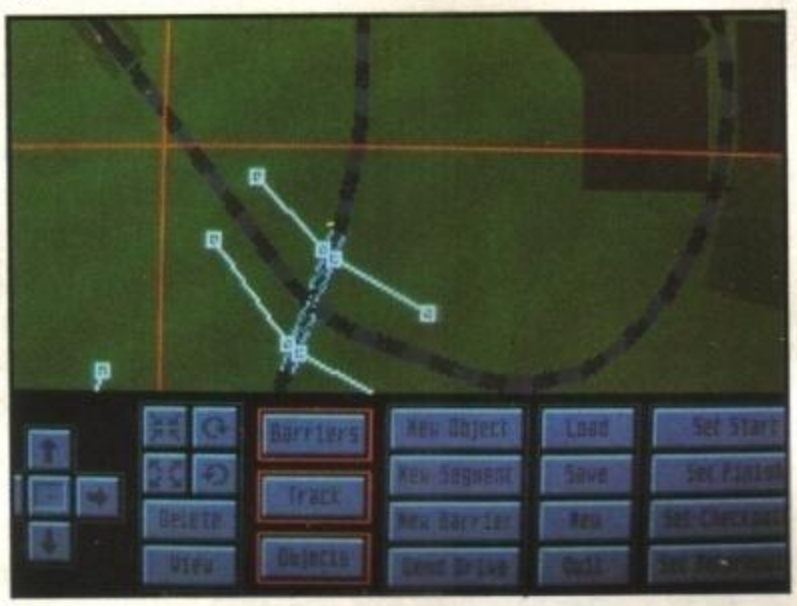
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIN'

ca fare niente se mentre faccio il giro della morte vado a sbattere contro un camion!). Infine sono presenti le opzioni tipiche delle versioni per computer che sono rispettivamente la selezione del gradi di sfida (facile-medio-difficile), se fare guida a destra o a sinistra, la sensibilità e così via.

Ultime due cose, ci sono dei particolari molto divertenti nelle istruzioni del gioco: come vi ho già detto, l'auto di Hard-Drivin' è una testarossa, e così è universalmente noto, mentre il manuale riporta dei disegnini dove si vede chiaramente una Corvette (possiamo dedurre che i giapponesi non ne capiscono niente di auto), mentre la seconda cosa riguarda sempre i disegnini, ovvero mostra "più o meno" il comportamento da seguire per determinati ostacoli e fornisce dei consigli, ovvero per il salto dice "state attenti", per quando si finisce fuori strada consiglia di rientrare al più presto e così via mentre per quando si sbatte contro la mucca si vede un chiarissimo fumetto con scritto in grande e in maiuscolo "SHIT" uscire dalla Corvette, e se non sapete che cosa vuol dire, beh, fatevelo spiegare da qualcun altro.



MegaDrive

Il Megadrive, si sa, non è certo un PC a 33Mhz (dovrebbe aggirarsi sugli otto) eppure ecco che presenta un gioco più veloce della sua controparte per Amiga, che, come è noto, è dotata del blitter (circa 28Mhz). A cosa sarà dovuto? Sarà la versione del MD ad essere supersonica o la versione Amiga ad essere lentissima? Sia come sia, possiamo dire che HD (non hard disk) è molto giocabile, curato e discretamente veloce, seppure non ai livello del coin-op, of course. Strano ma vero, la grafica è esattamente la stessa di quella per i sedici-bit, con gli stessi particolari e gli stessi solidi. Eppure non lo ha fatto Juergen! A quando STUN Runner (ehm...)?

Globale 90%

SEGA Megadrive — **NEO-GEO** — **PC Engine**

COMPUTER'S LAND
Via Trieste,6 - C. Magnago (VA)
Tel: 0331-204074

MICROMANIA
Via XXV Aprile,80 - Besozzo (VA)
Tel: 0332-970189

NOVITA' MEGA DRIVE
Wonderboy in Monster Lair
John Madden Football
Sword of Sodan
Storm Lord
Granada
Gaiares
Atomic Robo-Kid
Aleste
Battle Squadron
Shadow Dancer
Darius Special
Celtics Vs Lakers
Super Volley Ball
Super Air Wolf
Elemental Master
Dangerous Kid
Spiderman
Sword of Vermillion
Dick Tracy
Hard Drivin'
Crack Down
Ringside Angels
Gain Ground

PC ENGINE
Super Thunder Blade
Bomber Man
Batman
Aero Blaster
Cyber Combat Police
Toy Shop Boys
Champion Wrestle
Down Load II (CD)
Cadash
Chase H.Q. II
Hyper Lode Runner
Crazy Rallie Car (CD)
Valis III (CD)
Legion (CD)
Burning Angels
Hurricane
Wonder Momo
Puzznic
Die Hard
Mr. Hevy
Avenger (CD)
Son of Dracula
Out Run
Run Man (CD)
Alice in Wonderland
Violet Warrior
Saint Dragon

MASTER SYSTEM
Operation Wolf
Golden Axe
Double Hawk
Assault City
Battle Run
R-Type
After Burner
Chase H.Q.
Golf Mania
Basket Ball Nightmare
Monaco G.P.
Salomon No Case
World Grand Cup Italy
World Games
Summer Games
Tennis Ace

GAME BOY
Batman
Spiderman
Teenage Mutant Ninja Turtles
After Burst
Cosmotank
Fortress of Fear
Championship Wrestling
Asmik World
Fist of North Star Ken
Double Dragon
Motor Cross Maniac

ATARI LYNX
Rygar
Slime World
Road Blaster
Xenophobe
Paperboy
Vindicator
Soccer
Hard Drivin'
Klax

NEO GEO
Super League Golf
Baseball
Magician Lord
Riding Hero
Ninja Combat
Nam 1945
Super Spy
Cyber Lips
Bowling
Joy Joy Kid

SUPER FAMICOM
F - 0
Super Mario World
Gradius III
Ghouls & Ghosts III
Final Fight
R-Type II

GAMATE
Wittapy Apee
Baseball
Tennis
Tornado
Bobby is Going Home
Encounted Bricks
Pumpkin Myth
Ball Storming
Bumbif Rfe
Mighty Tank

MEGADRIVE ORIGINALE DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE
PIU' VELOCE, PIU' COMPATIBILE, PIU' DEFINITO

MS-DOS 286 16 MhZ - 40 Mg. HD - 1 Mg. RAM - Super VGA 1024 x 768 Monitor Multi SYNC a colori - Drive 3 1/2 o 5 1/4 L. 2.990.000 IVA inclusa

PC ENGINE GT - LYNX - SEGA MASTER SYSTEM
NINTENDO - GAMEBOY - SUPER FAMICOM

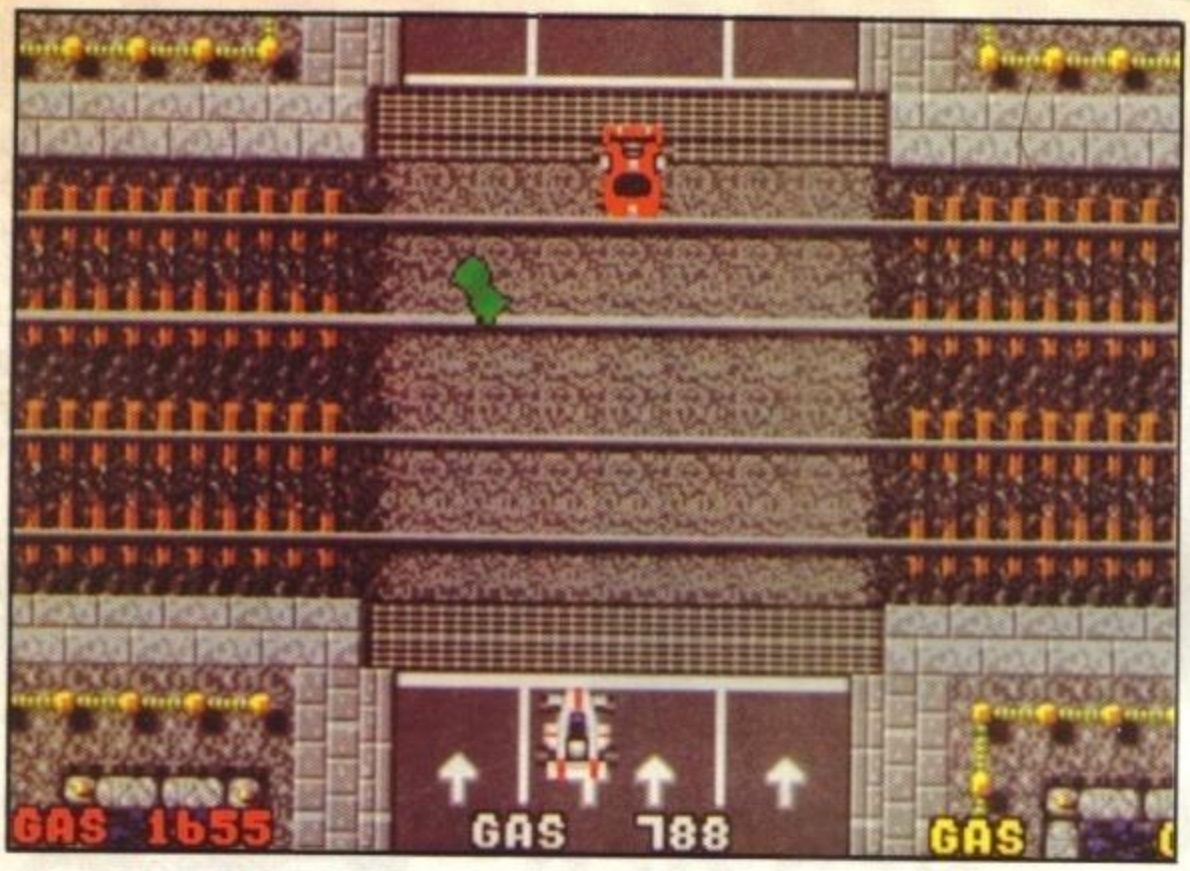
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PSYGNOSIS PER AMIGA L.49.000 ST L.49.000

NITRO

La futuristica versione di Super Sprint era proprio ciò che ci voleva per rischiarare la tristezza post-natalizia. Ed ecco allora il nostro intrepido Les Ellis di nuovo alle prese con le quattroruote!



La gara è cominciata. Ci sono un milione di sterline da vincere, quattro continenti da visitare, tre mesi in cui sopravvivere, e trentadue piste da conquistare. Hanno tentato di fermarlo, hanno tentato di proibirlo, ma è ancora l'avvenimento sportivo più popolare da quando fu dichiarato fuori legge Future Basketball.

Vi possono prendere parte fino a tre giocatori, ciascuno rappresentato dai personaggi di Roger Moore, Clint Eastwood o Sylvester Stallone, con almeno una macchina controllata dal computer, aggiungendo il massacro alla mutilazione che già esisteva.

Ci sono quattro generi fondamentali di percorsi e quattro continenti. Il primo percorso vi porta in mezzo alla città. I pedoni passeggiano per le strade, mentre il percorso si attorciglia e si piega come un serpente.

Il secondo tipo di corsa ha luogo nel verdeggiante ambiente di una foresta brulicante di vita. Le strade sono strette e sporche, con rocce che cadono sulla strada, e l'erba e le siepi che crescono al centro della strada. Dalla foresta poi si va alla calda sabbia del deserto. L'intera area è ricoperta dai condotti di petrolio e da palme, mentre i piani deserti forniscono ostacoli che devono essere evitati, se si vuol raggiungere l'ultimo tipo di percorso.

L'"Olocausto" è la sfida finale. Se pensate che le buche nel quadro della città siano profonde, date un'occhiata a queste; una gomma sull'orlo e si è morti per sempre!.

Come nella maggior parte dei divertenti giochi di corse, ci sono un mucchio di cose da raccogliere, sia utili sia dannose. Queste vanno dai barili di nitro, che incrementeranno la velocità della vostra macchina per un periodo di tempo limitato, alla benzina, importantissima se volete completare il percorso. Potete trovare anche delle lampadine che sono particolarmente utili per accendere i fari della macchina nei quadri notturni ma fate comunque attenzione alle lampadine nere che bruciano i fusibili dei fari, trasformando il quadro notturno in un vero caos. Se volete migliorare la vostra auto raccogliete le monete e dopo la gara potenziatela al Motor Market. Una visita al Motor Market è indispensabile se state giocando contro il computer. Qui potete comprare un motore più potente, una carica di turbo, gomme ad alta tenuta di strada, booster alla nitroglicerina, o riparare ogni danno. Ci sono anche offerte speciali che variano da quadro a quadro. Vi è data anche la possibilità di cambiare il tipo di macchina che state guidando, da quella di formula uno, alla macchina sportiva, al turbo buggy.

La grande varietà di macchine, di oggetti da raccogliere ecc. , fanno di Nitro un gioco bello quasi come il buon vecchio Super Sprint, perciò è un peccato che la giocabilità non sia trascinante come quella del classico dell'Activision. L'azione con più giocatori è molto bella, ma tutti i trentadue quadri sono stati terminati da me e Julian al secondo tentativo. Questa la chiamereste una sfida?

Le schermate di apertura (solo Amiga) di Nitro della Psygnosis ci raccontano la storia di come un giovane corridore affronta la comunità del dopo olocausto nel tentativo di liberare il mondo dalle turpi stragi... Beh, si, sono tutte balle, però suonano bene...

ST

Globale 81%

Amiga

Globale79 %

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

electronics PERFORMANCE

Via San fruttuoso, 16/A - MONZA (S. Fruttuoso) - T. 039/744164

Articolo		Prezzo
Sistemi Compatibili IBM disponibili in tutte le configurazioni e prezzi		telefonare
Stampanti 24 aghi par/centr. 192 cps (grafica)	L.	750.000
Monitor monocromatici XT AT 14'' CGA VGA c/base	L.	230.000
Monitor colori XT AT 14'' VGA c/base	L.	590.000
Drive interni 3''1/2 720 Kb - MB 1,44	L.	125.000
Drive interni 5''1/4 500 Kb - Mb 1,6	L.	140.000
Drive esterni 720 Kb-1,2 Mb XT AT PS2 AMS 3''1/2	L.	190.000
Drive esterni 360 Kb-1,2 Mb XT AT 5''1/4	L.	215.000
Scheda EGA 640×480 comp. EGA CGA MDA Her. istruzioni in Italiano	L.	125.000
Scheda EGA 1024×480 com. EGA CGA MDA Her. istruzioni in Italiano	L.	150.000
Scheda VGA 800×600 comp. VGA EGA CGA Her. istruzioni in Italiano	L.	145.000
Scheda VGA 1024×768 Mega turbo comp. AT-PS2	L.	430.000
Scheda TURBO accesso mem. 0 st. attesa 8MB	L.	195.000
Scheda clock XT	L.	28.000
Scheda stampante parallela centronics	L.	21.000
Scheda di trasmissione RS 232	L.	27.000
Scheda AT multi I/O parallela/seriale/giochi	L.	29.000
Scheda XT multi I/O par/ser/giochi/trollerxdr.	L.	65.000
Controller per floppy disk con adattatore IDE	L.	65.000
Scheda giochi XT AT con 2 porte joystick	L.	29.000
Vasta gamma di joystick PC XT AT	L.	19.000
Schede Modem interne ed esterne c/software	L.	250.000
Scanner GS4500 c/interf. DMA e pacch. software	L.	350.000
Tavoletta grafica GT1212B con penna ottica	L.	630.000
Mouse QMO2 uscita st.RS232 XT AT PS2 e comp.	L.	45.000
Mouse GM6000 con software e istr. italiano	L.	80.000
Mouse LOGITECH 9 comp. 100% con tutti programmi	L.	190.000
Logitech paintshow plus	L.	110.000
Logitech catchword	L.	395.000
Logitech finesse (elaborazione testi, documenti)	L.	395.000
Trackman, mouse a sfera, vers. seriale, c/softw.	L.	220.000
Hard Disk 20 Mb 5''1/4 o 3''1/2	L.	450.000
Hard Disk 40 Mb 5''1/4 o 3''1/2	L.	575.000
GIOCHI PC 5''1/4 e 3''1/2 novità settimanali		telefonare
Sistema AT 80286 Herc/CGA dr. 5''1/4 mb 1.2	L.	1.200.000
Sistema AT 80286 VGA dr. 5''1/4 Mb 1,2 H.D. 40mb	L.	1.950.000
Sistema AT 80286 VGA dr. 3''1/2 Mb 1,44 H.D. 40mb .	L.	2.150.000
Sistema AT 386 Herc/CGA dr. 5''1/4 Mb 1,2	L.	1.790.000
Sistema AT 386 VGA dr. 3''1/2 1,44 Mb H.D. 40mb	L.	2.750.000
Integrati - Ricambi - Riparazioni		
AMIGA 2000 (Conf. compl.)	L.	1.750.000
Monitor Commodore 1084s	L.	590.000
Scheda Janus XT / 5''1/4 360k	L.	450.000
Scheda espansione A. 2000 da 0 a 8 Mb		telefonare
Hard Disk 30-40 Mb A. 2000 SCSI		telefonare
Modem Amiga interni/esterni		telefonare
Handy Scanner Amiga		telefonare
Nastro stampante MPS 801	L.	12.000
Nastro stampante MPS 802	L.	18.000
Nastro stampante MPS 803	L.	13.000
Nastro stampante Seikosha SP180	L.	21.500
Nastro stampante Star LC 10 colori	L.	29.750
Nastro stampante Star LC 10 neri	L.	12.000
Nastro stampante MPS 1500/Olivetti DM105	L.	27.500
Nastro stampante TXP 1000 nero	L.	11.000
Nastro stampante MPS 1200	L.	15.000
Nastro stampante MPS 1230	L.	18.000

Articolo		Prezzo
Amiga 500 (conf. compl)	L.	790.000
Drive esterno AMIGA c/multidisc.	L.	190.000
Espansione 512K AMIGA da	L.	130.000
Modulatore AMIGA	L.	60.000
Cavo skart AMIGA per TV-Monitor	L.	32.000
Videodigitalizzatori AMIGA da	L.	150.000
Kik start 1.3 A.500 (c/montaggio)	L.	90.000
Hard Disk e schede aggiunt. A. 500		telefonare
Videogenlock AMIGA	L.	490.000
Penna ottica AMIGA con programma	L.	35.000
Monitor colori AMIGA/P.C./C64 ecc.	L.	540.000
Monitor monocromatico c/audio	L.	195.000
Stampante colori AMIGA/PC	L.	495.000
Stampante c/doppia interf. AMI/C64	L.	395.000
Base per stampante	L.	15.000
Carta mod. cont. (conf. 500 fg.)	L.	15.000
Cavo centronics per stampanti	L.	25.000
Mouse AMIGA/AMSTRAD c/microsw.	L.	95.000
Tappetino mouse antistatico	L.	16.000
COMMODORE 64 New	L.	250.000
Registratori per C 64 da	L.	59.000
Regolatore elettr. testine reg.	L.	19.000
Adattatore registr. da C16 a C64	L.	25.000
Duplicatore cass. registr. C64	L.	18.000
Disk Drive comp. per Commodore 64	L.	280.000
Penna ottica Comm. 64 c/programma	L.	35.000
Cartucce sprot. copiat. multifunz.	L.	75.000
Cartucce velocizz. caric. drive	L.	45.000
Cavo skart C64 TV/Monitor	L.	19.000
Cavi TV/Computer (vari tipi) da	L.	6.500
Alimentatore per C64	L.	55.000
Copricomputer plexiglas AMIGA	L.	19.000
Copricomputer plexiglas C64 New	L.	16.000
Kit puliscitestine dr. 5''1/4 3''1/2	L.	15.000
Dischi 5''1/4 df.dd	L.	1.000
Confezione 10 dischi 5''1/4 c/cont.	L.	12.000
Dischi 5''1/4 df.dd 2 Mb	L.	2.500
Dischi 3''1/2 df. dd. (conf. 50 pz.)	L.	1.000
Dischi 3''1/2 HD Mb	L.	3.000
Tagliadischi acciaio per 5''1/4	L.	14.000
Portadischi 5''1/4 Posso per 150 pz.	L.	39.000
Portadischi 3''1/2 Posso per 170 pz.	L.	45.000
Portadischi 3'' 1/2 (cont. 10 pz.)	L.	4.500
Portadischi 3''1/2 (cont. 40 pz.)	L.	20.000
Portadischi 3''1/2 (cont. 80 pz.)	L.	25.000
Portadischi 5''1/4 (cont. 10 pz.)	L.	4.500
Portadischi 5''1/4 (cont. 50 pz.)	L.	20.000
Portadischi 5''1/4 (cont. 100 pz.)	L.	25.000
Portacassette Multibox (10 pz.)	L.	3.500
Joystick Flashfire ''Bep Bop''	L.	7.500
Joystick Flashfire c/3 spari man.	L.	10.000
Joystick Flashfire c/3 sp. autofire	L.	15.000
Joystick Flashfire c/3 microswit.	L.	25.000
Joystick Flashfire traspar. autof.	L.	19.000
Joystick Flashfire trasp. microsw.	L.	29.000
Joystick Flashfire per MSX da	L.	15.000
Joystick Flashfire per AMSTRAD da	L.	24.000
Joystick Flashfire per C16/P4 da	L.	19.000
Joystick Switch Joy con leva acc.	L.	20.000
Joystick ALBATROS microswitches	L.	49.000
Joystick MOUSE digitale a sensori	L.	45.000
Cavo adatt. joystick AMSTRAD	L.	9.000
Cavo adatt. joystick C16 e Plus 4	L.	6.000
GIOCHI in cassetta e dischi per C64, C16, MSX, Olivetti, AMSTRAD, AMIGA, ATARI, NINTENDO, ecc.		telefonare

I prezzi indicati sono tutti compresi di IVA

PERMUTE RIPARAZIONI ASSISTENZA RICAMBI

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI. TELEFONARE PER CONFERMA AL N° (039) 744164

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPECTRUM HOLOBYTE, PER PC L. 49.000

CRASH

Il nastro d'asfalto su cui corre la vostra auto sembra non aver mai fine: si torce, si alza e curva senza posa, mentre tre ferocissimi guidatori della domenica dietro a voi attendono solo un varco per passare.

La Mustang Shelby GT 500 Cobra ha un bel pacco di motore sotto il cofano: può vantare circa 5 litri di cilindrata, un vigoroso compressore e uno scatto da 0 a 100 Km/h in circa 5 secondi. Questa bambola ha al volante un eccezionale pilota (voi?!) e attende solo una robusta suola sull'acceleratore per mordere ruggendo l'asfalto e magari sgommare lasciando sul medesimo qualche chilo di gomma bruciata. In questo gioco - che la vede protagonista insieme a voi - avete un (ovvio) fine: correre come pazzi su una serie di tracciati lasciando i vostri angeli custodi in un nebbione di benzina combusta. Sono previsti tre livelli (trainee, rookie e expert): il primo è essenzialmente una sezione di qualifica e non prevede avversari, che compariranno nei due livelli superiori. Per essere più preciso, la qualifica al livello trainee vi permetterà di partire in prima fila giocando come rookie o expert. La differenza tra rookie ed expert è che in quest'ultimo i tre avversari hanno una propria personalità, mentre al livello rookie sono semplicemente tre "droidi". I tre avversari hanno un profilo psichico (psichiatrico?) ben definito: c'è la nonnetta sul Maggiolino lenta come la fame che vi vuole assolutamente tener dietro, c'è l'avvocato yuppie con la sua Porsche 911 che guida come un ubriaco dopo aver difeso troppi pirati stradali, e infine il pilotastro iracondo sulla IROC Z che farà il possibile perchè qualsiasi vostra corsa con lui diventi l'ultima. Non siete obbligati a correre contro tutti: potete scegliere per ognuno se vorrete averlo fra le ruote in pista oppure no; comunque, le loro perversioni di guida entreranno in azione (come già dissi) solo al livello più alto. Una volta al volante, ci sono i classici comandi di acceleratore, freno e sterzo; ci sono i tasti delle marce per chi preferisce il cambio manuale - ma all'inizio è sempre attivo quello automatico - e altri inconsueti accessori quali il tasto della tromba (per chiedere strada), il pulsante di nitroiniezione, il comando di centraggio e perfino il regolatore di velocità, in puro stile au-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

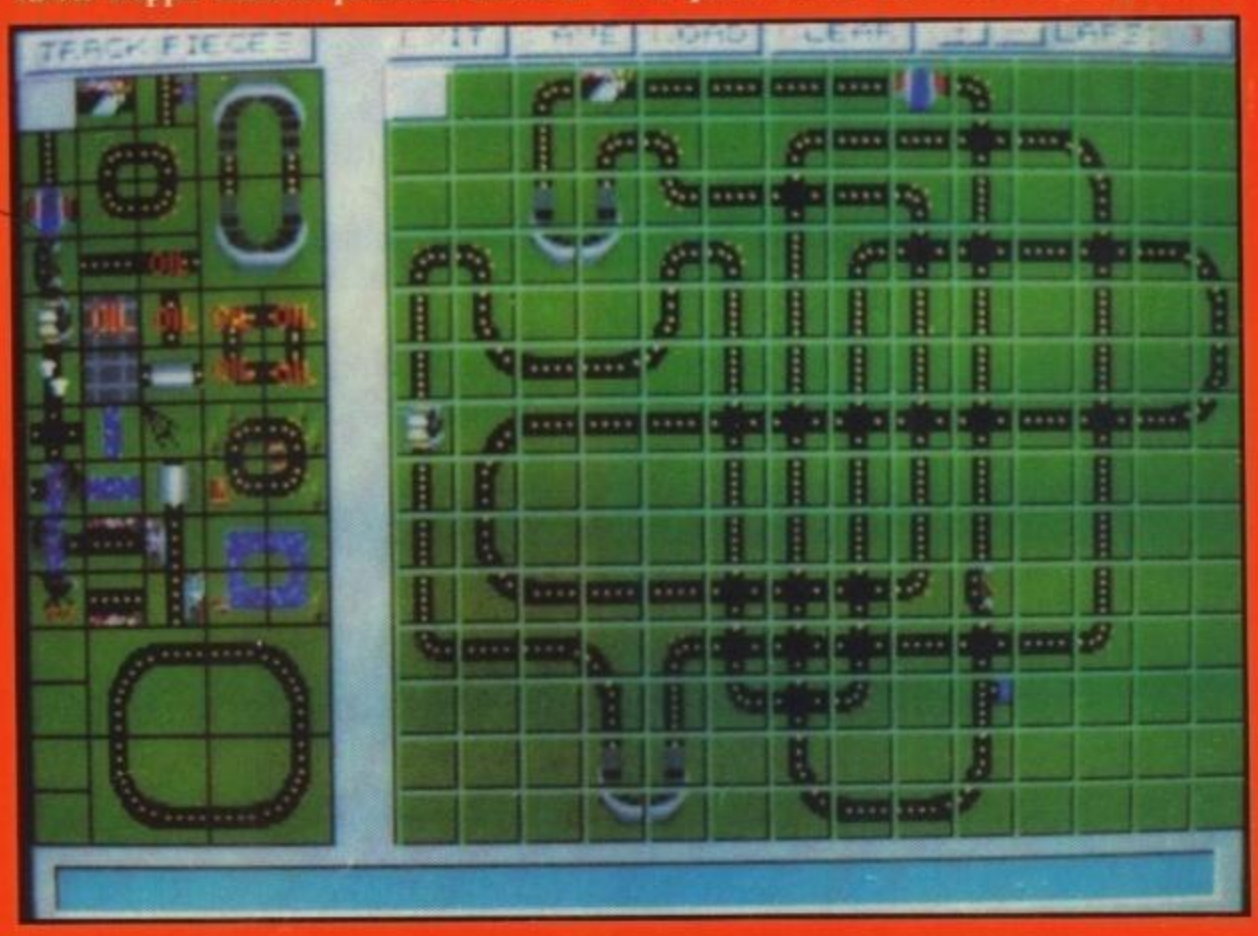
COURSE

tomobilistico americano. Altri aggeggini interessanti sono le viste esterne e interne, e ce n'è perfino una da un'immaginaria cabina di controllo a distanza! L'idea più sensazionale è senza dubbio l'aggiunta di un moderno videoregistratore, che riprende continuamente ciò che fate e vi permette di salvare e comporre spezzoni di pellicola digitale con sopra le vostre gesta o i più catastrofici incidenti.

L'ambiente di gioco ricorda molto Hard Drivin': niente di speciale per le piste più semplici, ma le più elaborate contengono amenità come ponti levatoi, curve iperboliche sopraelevate e salti con avvitamento, dove la precisione è tutto. Non mancano i classici del genere come macchie d'olio, gallerie e aree di sosta dove è possibile prender sotto gli omini ivi stazionanti, ed è doveroso sottolineare che possono essere scelti sei diversi tipi di paesaggi all'orizzonte: cinque cittadini e uno forestale. Guidando lungo una pista particolarmente truccosa, può capitare di finire fuori strada o di entrare in testacoda: in questo caso sarete avvisati da un segnale o da una manina se siete contromano e che direzione dovrete prendere per tornare sulla pista. La cosa più importante è che, sempre nel caso finiate fuori strada, il programma si accorge se avete saltato qualche pezzo di pista o qualche importante pezzo acrobatico. In tal caso vi rifilerà una bella penalità, e se farete troppo macello potrebbe anche arrivare ad annullarvi il giro, con tanto di sintesi vocale per avvertirvi del misfatto.

Un'altra interessante presenza è l'editor delle piste, con il quale potrete creare percorsi assolutamente diabolici tenendo conto che CC ha "solo" sette piste già pronte. Non c'è nulla di particolare da dire su esso, a parte che nonostante la costruzione avvenga a quadratini, è fortunatamente possibile creare curve con più gradi di curvatura, superando così uno dei classici limiti di molti altri editor a quadratini. Questo, inoltre, vi permette di posizionare dove volete fino a trentadue telecamere, che potrete usare durante il gioco o con il videoreg per vedere diversi punti del tracciato.

CC è abbastanza scientifico, perché prevede un programmino lanciabile da DOS con cui si possono modificare un gran numero di parametri. Innanzitutto si possono decidere la complessità degli oggetti, la distanza a cui appaiono e altri parametri relativi alla grafica che hanno un potente effetto sulla velocità del gioco in relazione al PC che state usando. A questo si devono aggiungere tutti i parametri di pista come aderenza delle gomme,



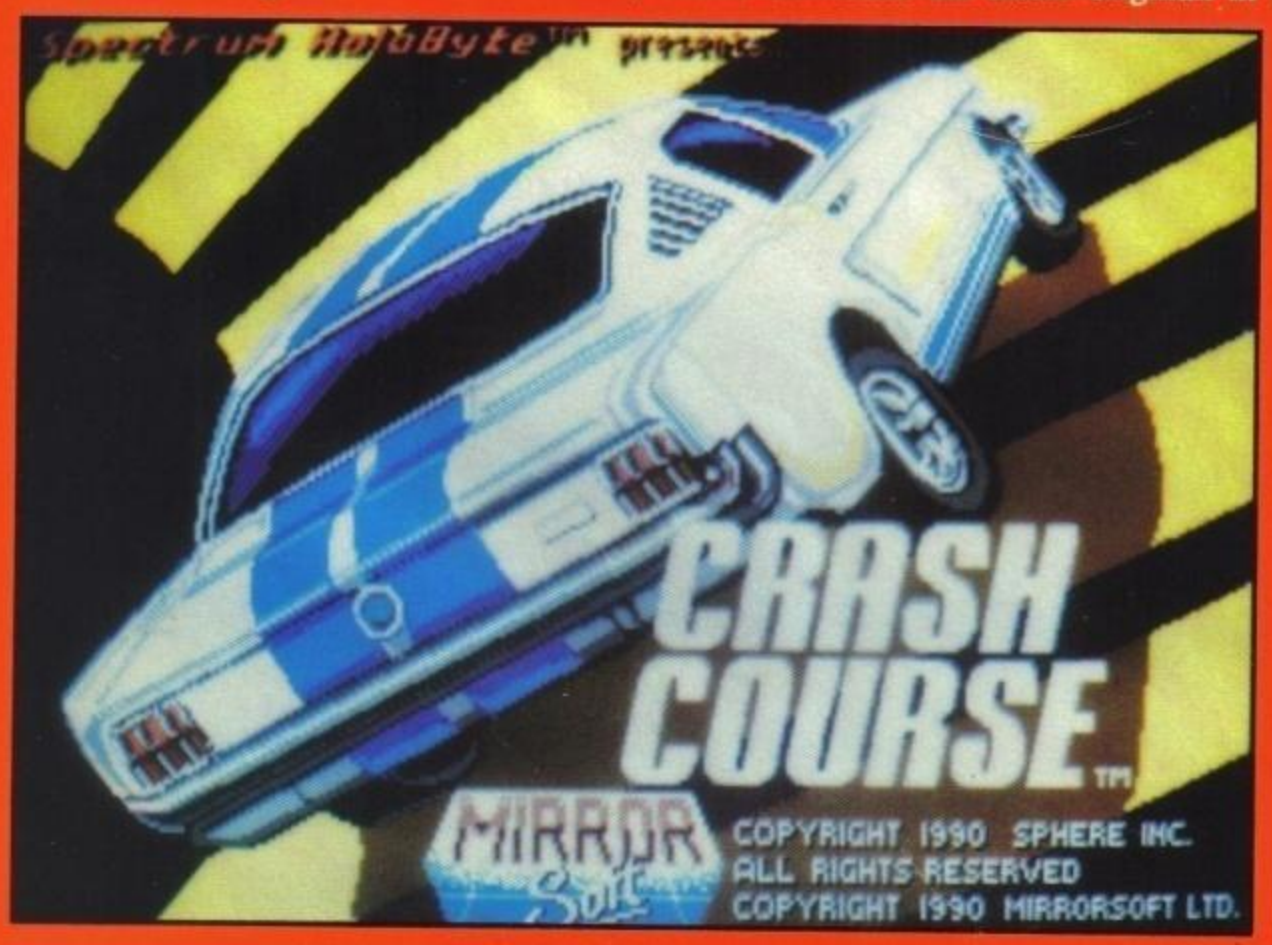
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

aderenza su strada, su erba e su olio, attrito in corsa ed effetti vari di sbandata. Si può inoltre definire la gravità e la velocità di animazione di ponti levatoi e affini. La parte più interessante è forse la sezione delle auto, che vi permette di cambiare tutte le vetture in gioco; ci sono undici icone di auto utilizzabili, che possono essere applicate sia a voi sia ai vostri concorrenti. Più specificamente abbiamo la Mustang, la Porsche 911, la IROC Z, il Maggiolino, la Golf GTI, la MG convertibile, la Bluesmobile (dei Blues Brothers, ovviamente), due modelli truccati, la BMW 2002 e infine la Ford modello T (che programmatori spiritosi, eh?). L'unico inconveniente, è che il cruscotto della vostra auto non cambia, qualunque icona scegliate.

L'ultima interessante possibilità di CC è il gioco via modem tra due umani, che permette anche di urlare insulti dal finestrino usando una finestra di dialogo appositamente predisposta. Sul fronte sonoro, invece, abbiamo ampia scelta: sonoro digitalizzato e no, chip audio Tandy o schede AdLib e Gameblaster, urlo della folla passando di fronte alle tribune.
Le note finali spettano, come succede sempre più spesso con questi maxiprogrammi per PC, alle configurazioni. Il gioco ha tutta una sua tabella per valutare la fluidità e la velocità dei movimenti in relazione alla grafica usata: da essa si desume che per la grafica VGA 16 colori o la MCGA 256 colori serve almeno un 286 a 20 MHz (e dette grafiche devono essere convertite dai dischi originali in fase di installazione), chi ha un PC con 8MHz deve accontentarsi di giocare in CGA o TGA a bassa velocità, e non oso pensare come funzionerebbe su un 4,77 MHz; per avere un gioco veloce in ogni condizione e la massima complessità grafica servirebbe almeno un 386 con 33 MHz!
I sistemi di controllo ammessi sono mouse, joy e tastiera, e sono previsti parametri di sensibilità variabili che però in pratica risultano di scarsa utilità. Per quel che riguarda la RAM c'è controversia: la confezione dice minimo 512K, il manuale minimo 640K (provatelo prima, quindi) mentre per le schede grafiche non esistono problemi: sono previste CGA, HGA, TGA, EGA, VGA e MCGA.

William Baldaccini



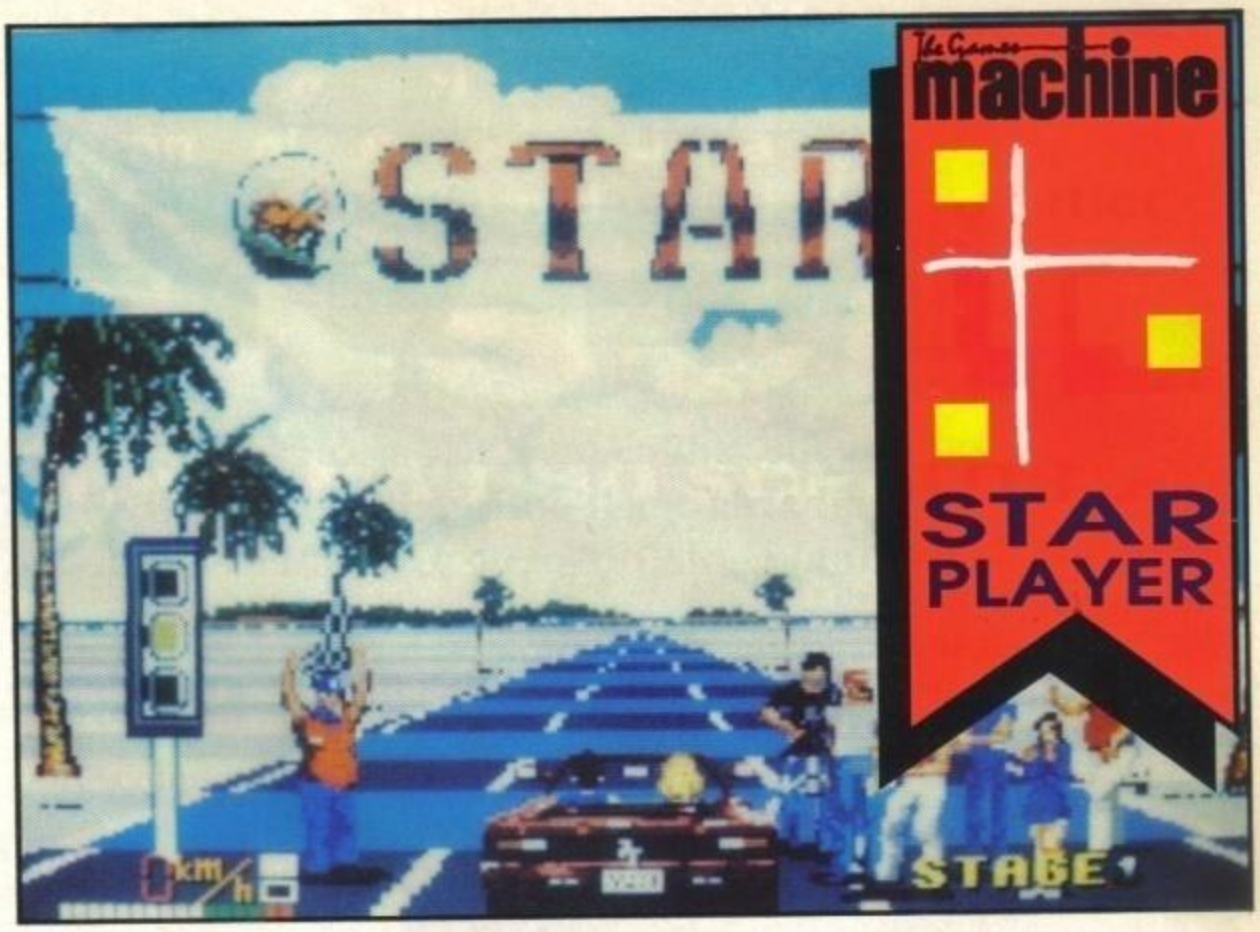
PC

Decisamente un pacco sostanzioso questo, che applica un cospicuo grado di simulazione a quello che potrebbe essere un normale giochino. Se confrontato con Indy 500, CC riceve una sconfitta quanto a velocità e sensazioni di guida: mangia MHz con grande appetito e risultati non superlativi, e inoltre la macchina si comporta in maniera tutt'altro che esaltante, tanto da farmi preferire i vari Test Drive sul piano del puro divertimento di guida. I punti di forza del programma in sé, invece, sono numerosi: opzioni a tutto spiano, sonoro di alto livello anche col semplice altoparlantino, vasta scelta di modi grafici, tre sistemi di controllo, gioco via modem, avversari depravati, diverse visuali, videoregistratore ed editor di piste: molte di queste caratteristiche sono assenti in molti giochi di guida per PC, e solo Indy 500 ne possiede un certo numero. Peccato, quindi: una struttura di gioco così buona avrebbe meritato una simulazione di guida più realistica, o almeno più gratificante.

Globale 90%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

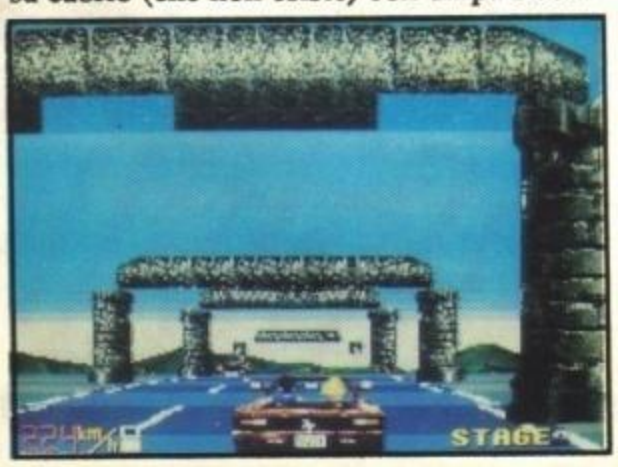


Signori e signore, ecco a voi il coin-op più famoso del mondo dopo Pac-Man! Migliaia e migliaia di videogiocatori vari e in special modo amanti della velocità si sono lasciati cullare dal finto sedile della Ferrari mentre sfrecciavano su ampie highways sorpassando Porsche e Tir. Una moltitudine incredibile di persone ci ha speso un mare di soldi, ma ora potete dire BASTA! con questa nuova, fantastica conversione per PC-Engine!

OUT RUN

Parliamoci chiaro, fino ad ora una conversione decente di Out Run a parte quella per PC non c'è mai stata. Una dopo l'altra, grandi speranze per i vari computer (non dimentichiamoci che Out Run è uno dei giochi più famosi in assoluto) sono svanite come neve al sole sotto le mani di programmatori poco esperti e svogliati. Riflettete un'attimo su quello che ho detto: poco esperti e svogliati. Ebbene, pensate questo: quando mai si è visto un programmatore giapponese poco esperto e/o svogliato? Bene, vedo che avete già capito.

Cominciamo però a descrivere il gioco per quei pochissimi che non lo conoscono, Out Run è una pazza corsa contro il tempo di un ragazzo e una ragazza attraverso nonsisadove a bordo di una fiammante Testarossa cabrio (che non esiste) con un particolare che nell'88 fece furore: la possibilità di scegliere la strada. Infatti alla fine di ogni singola sezione si trovava un bivio dove si poteva scegliere che strada imboccare e quindi che quadro affrontare.



In questa conversione è stato mantenuto pressoché tutto, a cominciare dall'autoradio iniziale dove si può selezionare la colonna sonora del gioco tra le tre disponibili (Magical Sound Shower, Passing Breeze e Splash Wave) fino ad arrivare alla grafica e alla velocità di esecuzione (tre morti al secondo - ah ah ah).

Da notare purtroppo che Out Run usa la stessa tecnica di Chase HQ per i bivi, ovvero li fa "sfarfallare" per evitare rallentamenti e scatti in generale. Che cosa ci volete fare, più di cosi!

M.A.

PCEngine

Out Run non è mai stato uno dei miei giochi preferiti nella sua incarnazione originale, devo dire però che mi sto divertendo non poco con questa versione a otto-bit migliore di altre a sedici. Gli appassionati invece dell'originale da sala troveranno pronti a soddisfarli una conversione più che fedele capace di catturare tutto lo spirito del coin-op e anche qualcosa di più. E non dimentichiamoci che giocare a casa ha un suo fascino, non ci sono i tamarri che ti chiedono "c'hai moneta?"! In definitiva, conversione a parte quello che abbiamo qui è un signor prodotto che merita la considerazione di tutti i patiti dei giochi di guida, e, perché no, anche degli altri.

Globale 91%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD PER AMIGA L. 29.000

LINE OF FIRE

Spara a quello, ammazza quell'altro, splattera quel tizio, bombarda quell'auto, mitraglia quell'elicottero... Finalmente il Natale è passato e possiamo sfogare il nostro istinto omicida finora represso, senza pericolo di incorrere in ramanzine e predicozzi vari. Vai di blastamento!!!

Questo è il colmo: ultimamente avevo visto cosi tanti depliants, volantini, optionals e cotillons vari all'interno delle confezioni dei giochi che pensavo le software house avessero raggiunto il limite. Evidentemente mi sbagliavo, visto che all'interno di Line of Fire fa capolino un'intera rivista di videogiochi! Vabbè, più che una rivista è una specie di depliant pubblicitario, dato che sono recensiti solo giochi della US Gold e della Gremlin e tutti prendono dall'ottanta per cento in su... In compenso manca totalmente il libretto d'istruzioni! Bene, siamo contenti di ciò, viva l'originalità!

Fortunatamente Line of Fire non è proprio il gioco che necessiti di istruzioni o simili e se avete visto il coin-op Sega da cui è tratta questa conversione saprete sicuramente perché.

Il gioco si ispira chiaramente ad un classico dei blastamenti di ogni epoca, Operation Thunderbolt: infatti anche in LOF due videogiocatori possono cimentarsi contemporaneamente in quella che Stefano Giorgi chiamerebbe molto ironicamente una "partita ragionata" (per lui anche una partita al livello 8 a Hellgate di Jeff Minter è "ragionata"). Scopo del gioco infatti è sparare a tutti i nemici presenti sullo schermo, siano essi al comando di elicotteri, motoscafi, razzi interplanetari o semplicemente armati di una misera carabina. Per fare ciò è necessario utilizzare il mitragliatore a nostra disposizione comandato dal classico mirino e dotato di munizioni infinite oppure un ben più micidiale bazooka i cui colpi sono devastanti, ma purtroppo assai limitati di numero.

Ovviamente bisogna anche evitare di farsi colpire dai nemici, pena la perdita d'energia. All'inizio di ogni partita si hanno a disposizione cinque crediti per poter continuare la propria avventura anche dopo i primi Game Over: resta sottinteso che giocando in due i cinque crediti debbano essere divisi fra i due videogiocatori.

Come accennato all'inizio Line Of Fire sì rifà molto a Operation Thunderbolt, tant'è vero che tutti i livelli sono in 3D con i nostri eroi costretti a seconda delle occasioni a sparare in avanti o a difendersi le spalle dagli attacchi nemici. Insomma non sarà come giocare con il sistema R-360, ma è pur sempre un bel roteare!

C'è solo una cosa che non ho capito: perché i nemici di destra sparano solo al videogiocatore di destra e non colpiscono MAI quello di sinistra e viceversa? Mah, misteri dei videogiochi! Mi sa che a furia di parlare con Giorgi sto assumendo la sua stessa filosofia di pensiero. Vade retro, facciamoci subito una bella partita a Line of Fire e cerchiamo di splatterare quanti più nemici possibili! Ah, quasi dimenticavo: al termine di ogni livello viene mostrata una mappa con tanto di posizione attuale e zone attraversate, facilmente riconoscibili per la presenza di sangue e macerie un po' ovunque. Volete discutere sulla violenza digitale? Qui ne avete un bell'esempio: personalmente lo trovo diseducativo ma divertente, ma è risaputo, noi recensori di TGM siamo tutti delle menti malate (il mondo è mio NdMA)...

Simone Crosignani

Amiga

Non è materialmente possibile che i programmatori di Line of Fire siano i medesimi di quel gioco chiamato E-Swat, quindi potete pure evitare di commettere harakiri perché questa volta la US Gold ha realizzato una buona conversione. La grafica è virtualmente identica a quella del coin-op, se si esclude il numero di colori utilizzati, il sonoro non è male e lo scrolling è nettamente superiore a quello delle fasi 3D in Operation Thunderbolt. Tecnicamente quindi Line of Fire non pecca minimamente. Rimane da vedere la giocabilità: in fondo anche il coin-op non era nient'altro che Operation Thunderbolt senza limiti di munizioni e niente più. Mah, se vi piacciono questo genere di giochi in cui bisogna blastare tutto quello che c'è sullo schermo indistintamente, dovete assolutamente comprare Line of Fire; se invece preferite fare "partite ragionate" con i videogames, forse è meglio vi cerchiate qualcos'altro su cui puntare...

Globale 84%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**Che differenza c'è tra un gioco bello e una schifezza solenne?
Quali criteri usano i recensori di TGM e di ZZAP!?
Esiste veramente la soggettività?
MBF tenta di rispondere a queste domande in un nuovo articolo:**

RECENSORE

E' UN LAVORO DURO MA L'HO SCELTO IO ...

(Ribattere questo articolo: è un lavoro duro e mi ci hanno costretto... NdMA)

Il primo grande dibattito della storia di ogni rivista di videogiochi è senza dubbio stato il contestatissimo "giudizi sballati" che ritorna con una precisione quasi soprannaturale di tanto in tanto negli editoriali, nella posta o addirittura nelle recensioni stesse. Più volte è stato spiegato perché un gioco può venire valutato diversamente da due diversi recensori, ma è praticamente impossibile porre la parola fine a questa uggiosa disputa.Partiamo dalle radici: la recensione è un'analisi (più o meno approfondita) che si prefissa di commentare disinteressatamente il gioco in esame, fornendo così al lettore una serie di indicazioni utili. Ma chi è questo famigerato recensore?

Il recensore è un ragazzo come voi. L'unica differenza è che "gioca" un po' più di voi, "legge" un po' più di voi, "spende" un po' più di voi, in videogiochi.
Accettato questo postulato, risulta chiaro che la recensione, essendo stilata da un essere umano, per quanto competente e approfondita, non può venir considerata legge matematica (2+2 fa sempre 4). Perché? Ok, le recensioni sono opinioni, le opinioni non sono leggi quindi le recensioni non sono leggi.
Le opinioni variano di persona in persona perché ognuno ha un concetto diverso del bello o del brutto. Esiste il concetto di bellezza intesa in modo assoluto? Senza sconfinare nel campo della filosofia (perché no poi, dopotutto i videogiochi sono la filosofia degli anni 80) (e te pareva, MBF perde il pelo ma non il vizio... ndMA) appare abbastanza evidente

MATRIX

Commodore

CITIZEN
COMPUTER PRINTERS

PC TRUST
DISCHETTI MITSUBISHI

AMIGA 500 APPETIZER L. 750.000
DRIVE ESTERNO PASSANTE PER AMIGA L. 155.000
ESPANSIONE INTERNA 2 Mb PER A500 L. 360.000
SCHEDA ATONCE 286 PER A500 L. 499.000
ACTION REPLAY L. 170.000
SYNCRO EXPRESS AMIGA L. 85.000
SYNCRO EXPRESS PC L. 175.000
SCHEDA SOUND BLASTER L. 398.000

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO IVA COMPRESA!!!

DISK 5.25 (MINIMO 100) L. 650
DISK 3.5. (MINIMO 100) L. 750

PER LE PRIME 5 TELEFONATE
STAMPANTE CITIZEN 124D 24 AGHI L. 550.000

DELUXE PAINT III L. 140.000
...E ALTRI APPLICATIVI AMIGA IN ITALIANO

Vendita per corrispondenza

Telefonateci o scriveteci per avere il nostro listino

VIA MASSENA 38/H - 10128 Torino - Tel. 011/5613232

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

che i gusti sono soggettivi.
Quando un recensore stila il proprio commento relativo ad un gioco, tiene sempre in considerazione due aspetti: la tecnica e la filosofia. Per tecnica s'intende tutto ciò che è puramente strutturale al gioco, vale a dire il programmatore ha utilizzato accorgimenti innovativi? Scroll parallattico? Routine ultraveloci? La grafica sfrutta le capacità della macchina? E il sonoro? Come si presenta il gioco? Immediato e chiaro o complesso e oscuro? E' impegnativo o facile? Come è la giocabilità?
La parte tecnica corrisponde quindi a una serie di osservazioni. Le osservazioni non sono soggettive, esistono dei canoni ben precisi: se un gioco per Amiga fa beep-beep non sarà esattamente il massimo per quanto riguarda il sonoro. Una volta osservato, giocato, analizzato il recensore esprime un parere e qui si entra nell'aspetto filosofico nel quale sono coinvolti talmente tanti elementi che non sono bastati duemila anni di studi filosofici per rispondere.
Le opinioni non possono venire contestate, ma gran parte delle critiche che mi sono capitate sotto mano contestano il giudizio dei recensori. Assurdo! Come si fa a dire "sbagli a pensare"! Il pensiero è pensiero, non esiste un'opinione sbagliata e una no (su questo ci sarebbe da disquisire un bel po', comunque ti lasci andare avanti NdMA), semmai si può contestare sulla competenza del recensore — contate però che in genere sono tutti ben collaudati...

Esiste, inoltre, un codice non scritto che ogni recensore segue rigorosamente prima di commentare un gioco:

1) Recensire un gioco per quello che è e non per quello che sarebbe potuto essere e dovrebbe essere. Date a Cesare quello che è di Cesare.

2) Ogni gioco, in genere, rientra in una determinata categoria: bisogna sempre tenere conto che l'audience è varia, il fatto che un programma sia detestato da una categoria, non esclude che un'altra possa considerarlo un successo.

3)Mai recensire un gioco del quale si hanno forti pregiudizi, la recensione potrebbe venire pericolosamente compromessa se influenzata da precedenti opinioni.

4) Mai recensire un gioco in una volta sola, non si avrebbero delle opinioni complete.

5) Non usare un linguaggio elitario, tenere sempre conto che ci sono nuovi lettori e in ogni caso "non iniziati".

6) Non preoccuparsi di andare controcorrente, se un gioco piace veramente e coinvolge ma gli altri non la pensano come te non bisogna avere vergogna di scriverlo.

Molti penseranno che queste sono cose ribadite da tempo. Ebbene, primo una rinfrescata non fa mai male (circa 1/3 delle lettere contengono contestazioni sui giudizi delle recensioni) secondo, vi aiuteranno a leggere le recensioni in un altro modo. E' facile dire "posso fare di meglio"!

FANTASY'S DI ANDY CAPP

ECCEZIONALE VENDITA DI CASSETTE PER COMPUTER (CBM 64)

TUTTE LE NOVITA'
COMMODORE 64
&
FLOPPY DISK

VASTO
ASSORTIMENTO
"joystick"

"WOW
FANTASTICI
GIOCHI
PER TE"

Vendita per
corrispondenza

MS-DOS AMIGA E ALTRI

CASSETTE PROGRAMMI PER COMPUTER ORIGINALI CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

VENITE A TROVARCI !!! venite a trovarci !!! VENITE A TROVARCI !!!

VI ASPETTIAMO !!!

ROMA - VIA ANCONA, 18 - CAP. 00198 - ROMA
06/8440349 - (Porta Pia)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RUBRICAMOS (& STOS)

SI INAUGURA DA QUESTO NUMERO UNA RUBRICA SU QUELLO CHE E STATO UNIVERSALMENTE RICONOSCIUTO ESSERE IL MIGLIOR MEZZO PER LA CREAZIONE DI GIOCHI (E NON SOLO DI QUELLO), IL LINGUAGGIO AMOS.

Quello che questo nuovo angolo all'interno di TGM si propone di realizzare è una specie di filo diretto tra gli utilizzatori di questo fantastico linguaggio che è L'AMOS e i nostri esperti. Dubbi, scoperte, vostre realizzazioni e tutto il vostro materiale dovrà essere indirizzato a "Edizioni Hobby - RUBRICAMOS - Casella Postale 853 - 20101 MILANO" (mi raccomando cari lettori, non telefonate qui perché non ci capisco niente dell'Amos e cose varie NdMA).

Inizieremo con una breve presentazione di quello che è l'AMOS, per chi ancora non lo sapesse, Amos, come il suo predecessore Stos, non è nient'altro che un (molto) evoluto dialetto del famosissimo linguaggio Basic. Il Basic è il linguaggio di programmazione più conosciuto sulla faccia della Terra (anche se negli ultimi anni stà perdendo un po' di popolarità, dato che nelle scuole e università si è preferito adottare il più collaudato Pascal), sicuramente il suo successo è dovuto alla sua immediata comprensibilità,

HYPNOTIC LAND

LINDA SOFT PER AMIGA

E visto che parliamo di Amos, parliamo anche di quello che avviene intorno a questo mondo. In questa rubrica infatti non solo parleremo del linguaggio che finalmente permetterà a chiunque di voi di ottenere qualunque programma (voglia e tempo permettendo) ma esamineremo anche i programmi creati con Amos (o con Stos) che sono da voi MODIFICABILI a vostro piacimento. Avrete così la possibilità di crearvi un videogioco personalizzato sulla base di idee già realizzate da qualcuno.

Ecco allora fare ingresso le proposte Linda Soft per il vostro Amos (o per il vostro Stos). Il titolo che prendiamo in esame in questo numero è Hypnotic Land, una sorta di Klax in cui delle palline colorate devono essere buttate dentro il contenitore dello stesso colore. Per fare questo avrete a disposizione delle frecce che serviranno a modificare il percorso delle palline, proprio per buttarle nel contenitore giusto. Se sbagliate, infatti, il punteggio decrementerà, se invece procedete correttamente il vostro segnapunti aumenterà fino ad arrivare al limite richiesto per completare quel determinato livello.

A complicare le cose ci sono degli animaletti simpaticissimi che faranno di tutto per farvi impazzire di lavoro, ma voi molto amabilmente potrete eliminarli con un colpo di mouse.

Per arricchire il tutto godrete di musiche differenti per ogni livello e questo non potrà che farvi spalancare la bocca, se pensate che il tutto è stato realizzato con Amos.

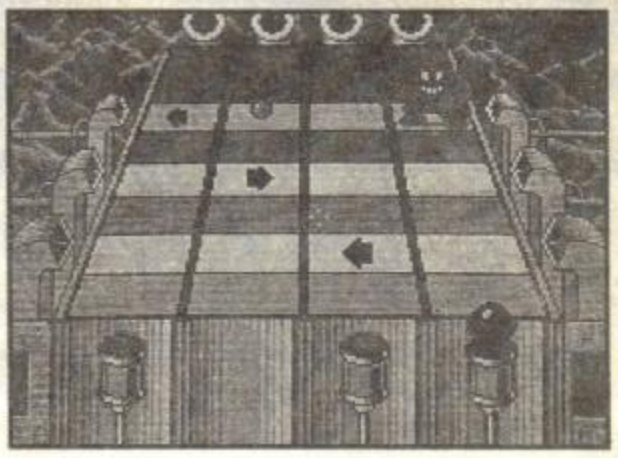
Non sarete costretti ad avere Amos per giocare a Hypnotic Land, poiché il gioco funziona anche senza, ma se l'avete potrete modificare tutto ciò che desiderate, e costruirvi un videogioco davvero personalizzato.

In più nelle istruzioni è contenuta l'intera spiegazione delle linee di comandi usate nel programma Amos, e quindi sarà per tutti una vera e propria lezione di programmazione.

Un modo originale, simpatico e divertente di approcciare un programma dalle potenzialità straordinarie che ha per limite solo la vostra fantasia.

Per queste recensioni non mettiamo un punteggio globale, poiché rientrano in una fascia di prodotti che vanno fra l'educativo, l'istruttivo e il videogame, ma come inizio non c'è male e altro vi attende.

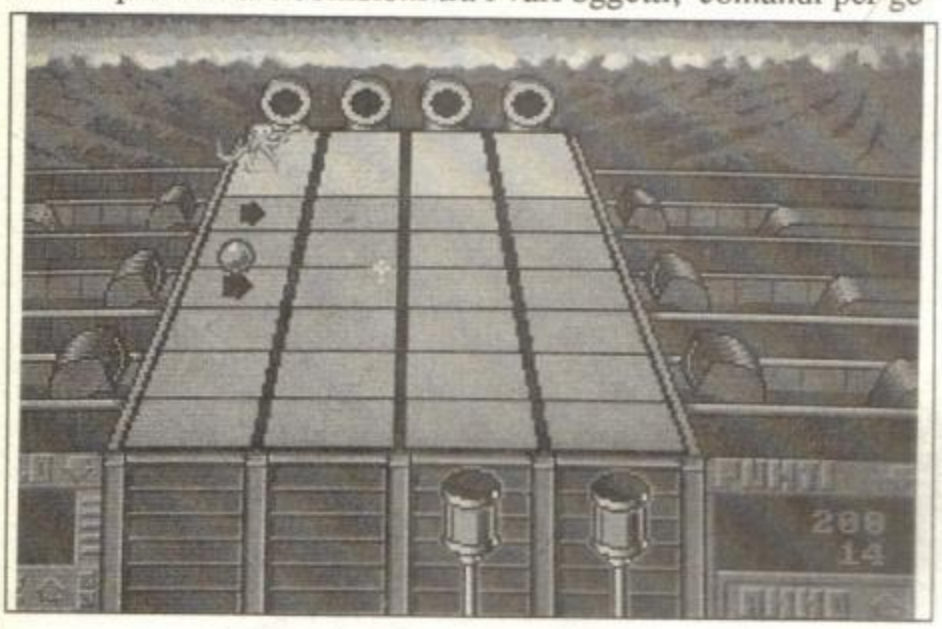
Stefano Gallarini



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

infatti il Basic è molto simile a un linguaggio naturale, come l'inglese; non starò adesso a dilungarmi molto sull'argomento Basic, in quanto per trattarlo servirebbe una rubrica dedicata solo a quello, e vi rimando, se siete interessati, a pubblicazioni dedicate. Partendo quindi dal presupposto che conosciate i rudimenti del Basic introdurremo finalmente l'AMOS. Il basic standard ha una serie di comandi principali atti a gestire delle operazioni elementari, per esempio PRINT, che serve a stampare una stinga di caratteri sul video, e Amos non fa altro che aggiungere al basic naturale altri comandi specifici per la gestione semplificata degli sprites, dello scroll e di tutti quegli effetti che sarebbe difficilissimo, se non impossibile, gestire con i normali comandi del basic standard.
Pensate ad esempio di voler realizzare uno shoot'em'up, avrete bisogno di comandi che vi permettano di muovere velocemente, e contemporaneamente, molti oggetti sullo schermo, di comandi per rilevare collisioni tra i vari oggetti, comandi per gestire suoni; Amos vi dà tutto quello di cui avete bisogno, e anche di più, infatti oltre a incorporare tutti i comandi del basic standard Microsoft, vi dà comandi per gestire menu, finestre, icone, ed è quindi possibile utilizzare Amos per realizzare programmi seri, come CAD, Word Processor e programmi di Paint.



Tutto questo è gestibile con una semplicità incredibile, immaginate infatti di aver bisogno di un rumore di esplosione senza bisogno di dover caricare un suono campionato, basta digitare BOOM ed il gioco è fatto, e allo stesso modo potete far scrollare uno schermo con il semplice ed immediato comando SCROLL.
Penso che ormai abbiate capito che cosa vi ritrovate tra le mani con AMOS, ma con tutta questa potenza anche Amos ha delle limitazioni, la più grave che sono riuscito a scovare è l'impossibilità di gestire schermi interlacciati (cioè di 512 pixel d'altezza) ciò non influisce molto per quanto riguarda la programmazione di giochi, ma certamente è una limitazione se volete programmare utility grafichei o CAD o WP. Altra limitazione è che sotto Amos non si possono aprire schermi più alti o larghi di 1000 pixel (vi ricordo che con Amiga non vi è limitazione alla grandezza dello schermo che volete aprire, memoria permettendo), ma tutto sommato sono limitazioni superabili o tollerabili e che molto probabilmente verranno aggiunte in future release di questo fantastico linguaggio.

Carlo Santagostino

SoftMail

Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

Presenta le offerte del mese in esclusiva per i clienti SoftMail
(valide solo fino al 31/3/91)

Accessori

Drive est. Amiga (eco) *Passante con switch*	225.000
Espansione 512kb A500 *Clock, calendario e switch*	199.000
Interfaccia MIDI 500/2000	49.000
Mouse economico Amiga	59.000

Vasta scelta di Clue Books

Amiga

A-10 tank killer	79.000
AD&D: tutta la serie	*tel.*
AMOS 1.2	125.000
Buck Rogers	79.000
Captive *	45.000
Carthage	49.000
Chaos strikes back (1Mb)	tel.
Chase HQ II (S.C.I.)	tel.
Creatures	tel.
Dick Tracy *	45.000
Dragon's lair II: timewarp	89.000
Elvira	69.000
Eswat *	29.000
Instrument flight trainer	169.000
Lupo Alberto °	29.000
Mean streets	29.000
M1 tank platoon	69.000
Nightbreed - action	29.000
Neverending story II	tel.
Over the net °	29.000
Profezia °	20.000
Ranx °	49.000
Robocop 2 *	29.000
Soccer challenge *	49.000
Supremacy	59.000
Team yankee *	49.000
Teenage mutant ... *	29.000
The amazing Spiderman *	29.000
The Animation Studio *	235.000
Total recall	29.000
Ultimate ride *	49.000
Ums II (1mb) *	69.000
Virus killer 3.1 °	39.000
World champion soccer	tel.

Ms/Dos (Disco 3&5)

AdLib: tutta la serie	*tel.*
Das boot	69.000
Duck tales (USA)	59.000
Dungeon master	tel.
King quest V (ega)	95.000
Mega fortress	tel.
Nightbreed - action	29.000
Profezia °	29.000
Sim earth	tel.
Ultima VI	59.000
4d sports driving	tel.

PLANET OF LUST

Uno scienziato pazzo che vuole governare l'universo, una missione suicida per fermare entro dieci ore gli effetti del micidiale campo di forza... niente di nuovo a parte il fatto che il pianeta in grave pericolo si chiama "Erotiac-il pianeta del piacere" e che l'avventura tutta da vivere ed assaporare in prima persona é severamente V.M.18!!

IBM (5"/CGA/EGA) in offerta a Lit.55.000

NOBUNAGA'S AMBITION

Dalla giapponese KOEI una sofisticata ma giocabilissima simulazione strategica che ti pone nel ruolo dell'unificatore del Giappone. La confezione é completa di mappe geografiche e politiche, nonché di ogni dettaglio storico sull'evoluzione di un arcipelago formato da centinaia di stati separati verso un'unica, potente nazione.

Amiga in offerta a Lit.89.000
IBM (5"/256k/CGA/EGA/2 drives o HD) in offerta a Lit.79.000

SPORTS SPECTACULAR

Un'evento eccezionale! Il meglio delle simulazioni sportive firmate dai giocatori più autorevoli in un unica, bellissima confezione:basket, football americano, baseball e calcio! Con *Magic Johnson's* Basketball, *John Elway's* Quarterback, *Orel Hershiser's* Strikezone e *Rick Davis's* World Trophy Soccer partecipi agli sport più spettacolari ed emozionanti!

IBM (5"/640k/CGA/EGA 256k) in offerta a Lit.85.000

Richiedici il catalogo gratuito (completamente a colori) al n° 031/300.174

Buono d'ordine da inviare a:
Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como
Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14
SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

TGM — Spese di spedizione Lit. 6.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT.

☐ Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSì ☐ MasterCard ☐ VISA ☐ American Express
Numero _____ scad. _____
Cognome e nome _____
Indirizzo _____ Nr. _____
CAP _____ Città _____ Pv ____ Tel. _____
FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordi...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESCLUSIVO !!!

CON

B.C.S.

VIA MONTEGANI,11
A MILANO

TEL. 8464960 Ric.Aut. FAX. 89502102

CENTRO CON PREZZI ALL'INGROSSO

AMIGA 500 NUOVA VERSIONE CON 1MEGABYTE	L. 799.000
PC/AT EMULATOR PER AMIGA 500 INTERNO	L. 390.000
AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE	L. 1.599.000
AMIGA 3000 25MHZ 100MB	L. 7.000.000
AT286/16 1MB, 1FD, HD40M, MONITOR DUAL, TASTIERA	L. 1.599.000
AT386/25 1MB, 1FD, HD40M, MONITOR VGA, TASTIERA	L. 2.599.000
PORTATILI VGA A PARTIRE DA	L. 3.500.000

E TANTI ALTRI ARTICOLI ... TELEFONATE!!!

CON IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI

...

I PREZZI INDICATI SONO COMPRENSIVI DI IVA

...

SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGA

Personalizza la tua maglietta !!
Se possiedi una stampante con i nostri nastri lo puoi fare !!

DISCHETTI DA 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI
L. 900

DISPONIBILI ULTIME NOVITA' SOFTWARE & HARDWARE

GAME BOY

SEGA MEGADRIVE

PC ENGINE & SUPERGRAPHIC

OFFERTA PC AT 286
1 Mb - 1 DRIVE HD - 1 HARD DISK DA 40 Mb
2 SERIALI - 1 PARALLELA - SCHEDA VGA 800 * 600
MONITOR VGA 1024 * 768 MONOC. - MOUSE
L. 1.590.000

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

IN ARRIVO
NINTENDO SUPER FAMICON
PC ENGINE TURBO EXPRESS

DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000	L. 135.000
DRIVE ESTERNO PER AMIGA CON TRACK DISPLAY	L. 230.000
DRIVE ESTERNO PER AMIGA BYPASS	L. 169.000

DISPONIBILI HARD DISK PER AMIGA 500 - 1000 - 2000
DA 20 Mb A 63 Mb PER INFORMAZIONI TELEFONARE

ACTION REPLAY AMIGA L. 165.000

CASE IN METALLO PER AMIGA 500 L. 120.000

ESPANSIONI PER AMIGA

- 512 K INTERNA PER AMIGA 500 L. 100.000
- 512 K INTERNA PER AMIGA 500 CON CLOK L. 125.000
- 2 Mb INTERNA PER AMIGA 500 L. 370.000

PER AMIGA 2000 ESPANSIONI DA 4 Mb A 8 Mb L. TELEF.

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

GI. BIT COMPUTER VIA A. VISCONTI, 78 22053 LECCO (CO)
TEL. 0341/286241 - FAX IN LINEA - BANCA DATI 031/421391
031 COMPUTER VIALE MASIA 16/18 COMO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Le console portatili sono solo uno dei nuovi aspetti di quel fenomeno chiamato videogioco. In principio ci furono i coin-op, poi le console, poi i primi computer e poi di nuovo le console, le quali si sono divise in due gruppi: quelle strapotentissime e quelle tascabili. Proprio di quelle ora parleremo, perché ora entra in scena...

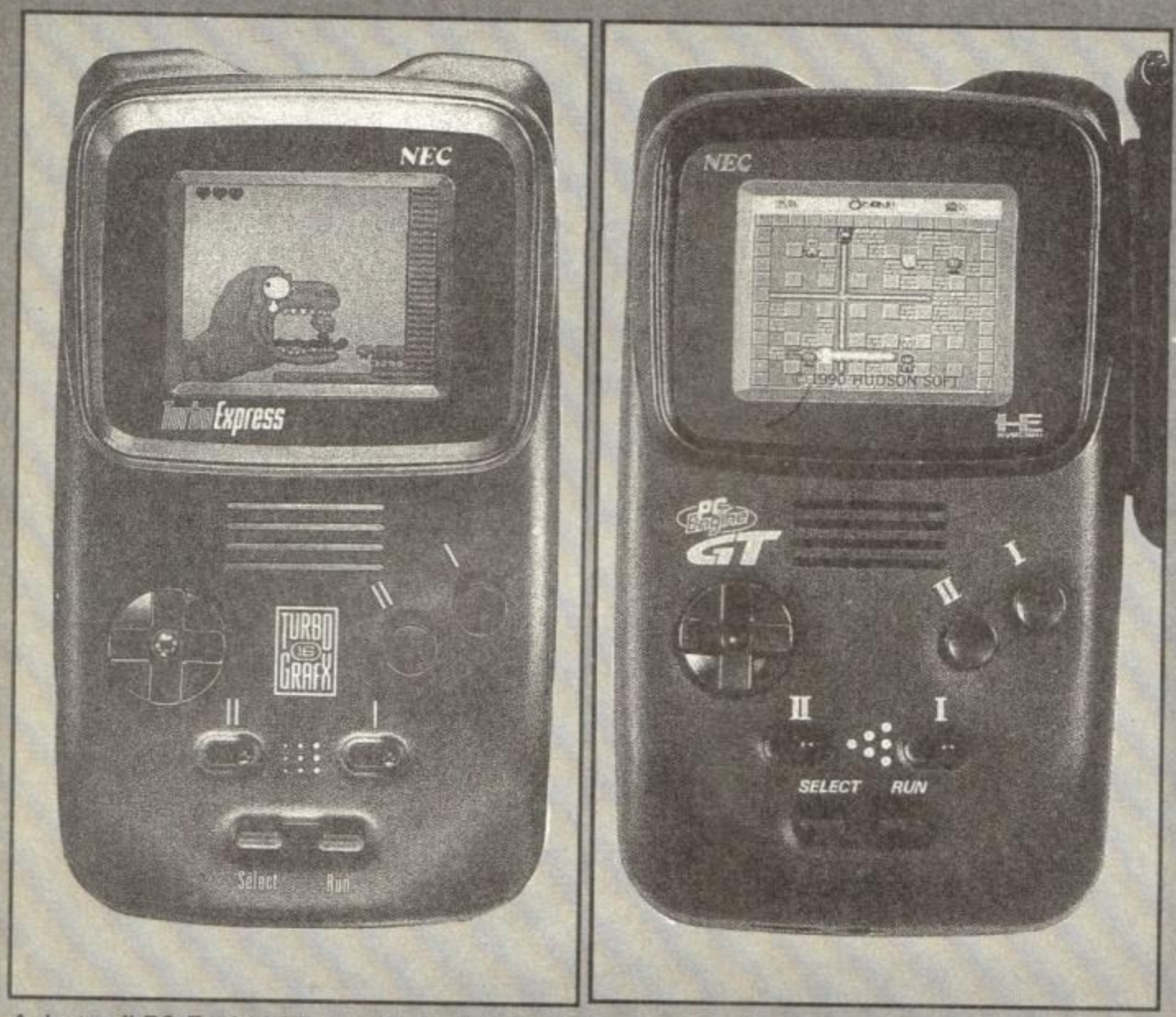
IL PICCOLO MOSTRO

Quella che avete appena letto è una delle consuete espressioni per indicare qualsiasi cosa sia di dimensioni contenute rispetto al solito e ciò nonostante fornisca prestazioni più che soddisfacenti. Un'altra espressione confacente potrebbe essere "piccolo ma tosto", e statene certi, tutte e due si addicono al nuovo nato di casa NEC.

Tutti voi oramai certo saprete di cosa sto parlando: del PC Engine GT. Noto anche come TurboExpress là nella terra-delle-console-che-cambiano-nome (l'America), dove il PC Engine si chiama TurboGrafx 16 (ed è spacciato per 16bit), il Megadrive Genesis e il Super Famicom SFX, è completamente compatibile con il PC Engine (ovvero potete giocare a Out Run sull'autobus), ed è qualcosa di impressionante. Eh, si, miei cari ragazzi, QUESTA è la macchina portatile del futuro. Innanzitutto, le caratteristiche tecniche sono le stesse identiche del PC Engine, così chi ha già avuto modo di vederlo all'opera saprà certo di cosa stiamo parlando, ovvero 512 colori su schermo, una risoluzione pari al Megadrive e così via. Lo schermo a cristalli liquidi fa perdere un po' di definizione all'immagine, ma come potete vedere dalla foto, il risultato è più che ottimale. Inoltre è collegabile al sintonizzatore TV (GT sta per Game & Television) così se vi sarete stufati di Out Run potete sempre guardarvi il Gran Premio (tra l'altro, ricordate che d'ora in poi non sarà più sulla RAI ma su Italia 1) e, tramite una serie di accessori, lo potrete collegare a un'altro GT (opzione già sfruttata dal nuovo gioco Bomber Man), a una telecamera o a un videoregistratore o alla presa accendisigari dell'auto e così via. Per quanto riguarda invece il "lato portafogli", aimè, son dolori. Il PC Engine GT consuma sei pile stilo in tre ore (anche se è disponibile l'alimentatore) e, adesso come adesso, ha un prezzo decisamente sopra la media.
Dal lato portatilità invece possiamo dire che il risultato è più che ottimo, infatti il PC Engine è leggermente più piccolo del Game Gear e molto più piccolo del Lynx, quindi per il momento su questo

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



A destra, il PC Engine GT, e a sinistra il Turbo Express con Bonk's Adventure (PC Kid).

fronte la spunta (vabbé, è più grosso di un Gameboy, ma questo era ovvio...). La sistemazione eretta poi consente di risparmiare molto sull'ingombro anche se c'è da dire che lo schermo è sensibilmente più piccolo di quello per Gameboy. Se poi calcoliamo che le cartucce sono più piccole di una carta di credito (ma più spesse), quello che otteniamo è una sala giochi ambulante, visto che la console sta nella tasca della giacca e si possono portare in giro una ventina di giochi come niente fosse (e anche di più).
Ad ogni modo, se vi interessa avere delle informazioni in più su questo "piccolo mostro" o volete direttamente acquistarlo io vi rimando alla persona che ce lo ha fornito, ovvero il signor Roberto Bogni di Computerland (0331-204074) e dite che vi manda MA (così ve lo faranno pagare il triplo).

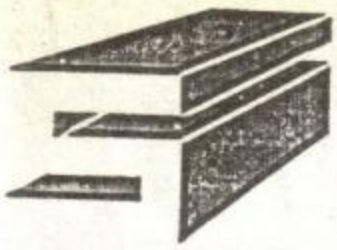
IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA
SUPERGAMES
In Via Vitruvio n.38 a MILANO - Tel. (02) 6693340

COMMODORE C64 NEW!	L.	250.000
Disk Drive 1541 II COMMODORE	L.	269.000
COMMODORE AMIGA 500	L.	750.000
COMMODORE AMIGA 500 + Espansione COMMODORE A501	L.	830.000
COMMODORE AMIGA 500 + Espansione A501 + Drive Slim	L.	990.000
Monitor COMMODORE 1084S	L.	480.000
Drive Esterno x AMIGA 500 (Slim-Passante)	L.	160.000
Hard Disk 20 MB A590 COMMODORE	L.	750.000
AMIGA 2000	L.	1.500.000
Drive Interno COMMODORE A2010 x AMIGA 2000	L.	180.000
Scheda Janus XT	L.	580.000
Scheda Janus AT	L.	1.350.000
Espansione 512K + Clock x AMIGA 500	L.	120.000
Espansione 1.5MB + Clock x AMIGA 500	L.	250.000
Espansione 4 MB + Clock x Amiga 500 "Spirit Technology"	L.	550.000
Espansione 2MB Esterna x AMIGA 500-1000	L.	390.000
Espansione 2MB x AMIGA 2000 Esp. a 8MB "Microbotics"	L.	490.000
Hard Disk 20MB COMMODORE A2092 + Controller	L.	590.000
Hard Disk 40MB Quantum SCSI 11Ms	L.	1.200.000
Gen Lock x AMIGA 2000	L.	290.000
Stampante COMMODORE MPS 1230	L.	300.000
Stampante COMMODORE MPS 1550C Colori	L.	380.000
Stampante NEC P2 Plus 24 Aghi 200 CPS	L.	690.000
Stampante COMMODORE MPS 1224C - 136 CL- 24 Aghi - Colori - 220 CPS	L.	950.000
Stampante NEC P60 + Kit Colore 24 Aghi - 400 CPS	L.	1.450.000
COMMODORE AMIGA 3000 16 Mhz. + Monitor VGA Multisync 1024 x 768	L.	7.000.000
COMMODORE AMIGA 3000 25 Mhz. + Monitor VGA Multisync 1024 x 768	L.	8.000.000

I prezzi sopra elencati sono comprensivi di IVA
SI EFFETTUANO SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



SELECT

Piazzale Gambara ,9 (MM1 Gambara)
20146 Milano Tel. 4043527 3 Linee

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA ATARI
TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA
VASTA GAMMA DI ACCESSORI

EMULATORE PC/AT CON 80286 PER AMIGA E ATARI	Microprocessore 80286 compatibilita' con CGA HERCULES Drive 5 1/4 3 1/2 hard disk mouse porta parallela	Telefonare
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 SENZA OROLOGIO	Espansione per aggiungere 512k al tuo Amiga ..Lit.	98.000
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 CON OROLOGIO	Come precedente ma con orologio .....Lit.	119.000
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 2 MB	Espansione per aggiungere 2000k al tuo amiga .....Lit.	Telefonare
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 4 MB	Espansione per aggiungere 4000k al tuo amiga .....Lit.	Telefonare
DRIVE PER AMIGA 500 CON INTERRUTTORE	Disk drive slim line per amiga 880k .....Lit.	139.000
DRIVE PER AMIGA 500 + SYNCRO EXPERT	Come precedente ma con in piu' hardware syncro .....Lit.	169.000
HARD DISK 40 MB PER AMIGA 500	Hard disk con tempo d'accesso 28 ms .....Lit.	830.000
PENNA OTTICA PER AMIGA 500	Penna ottica per amiga 500 corredata di software.....Lit.	45.000
ATARI 520 STFM	Computer con 512 k di memoria, drive da 720 k con modulatore T.V incorporato .....Lit.	580.000
ATARI 520 STFM SERIE ORO CON 1 MB DI MEMORIA	Come precedente ma con 1040 k di memoria .....Lit.	750.000
ATARI STE 1040	Computer con 1040 k di memoria, drive da 720 k con modulatore, suono stereofonico.Lit.	999.999
DRIVE PER ATARI SF 314	Disk drive atari da 720 k con interruttore .....Lit.	235.000
HARD DISK 30 MB PER ATARI	Hard disk 30 mb con interfaccia dma .....Lit.	900.000
HARD DISK 60 MB PER ATARI	Hard disk 60 mb con interfaccia DMA .....Lit.	1.400.000
ATARI LINX	Videogioco portatile con monitor a colori lcd grafica stupenda .....Lit.	350.000

-*-*-*-* TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA -*-*- GARANZIA TOTALE DI 1 ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI -*-*-*-*-*

PC FOLIO ATARI

Potente PC tascabile con 128k di memoria espandibile a 640 k. Inoltre ha gia' quattro programmi incorporati foglio elettronico gestione appuntamenti calcolatore editore di testi.

Lit. 420.000

OFFERTA SENSAZIONALE

ESPANSIONE 512K PER AMIGA PIU'
DRIVE CON INTERRUTTORE.

Lit. 210.000

NOVITA'

SYNCRO EXPERT VERSIONE III
PER AMIGA 500/1000/2000

Syncro Expert e'un duplicatore hardware che ti permettera' se disponi di un secondo drive di eseguire i backup di sicurezza dei tuoi programmi originali. Inoltre Syncro Expert e' molto semplice da installare e puo' copiare tutti i vari formati.

Lit. 35.000

SUPER OFFERTA

DISCHETTI BULK DS DD
FREE ERROR AL 100 %

CONF. 3 1/2 50 Pz.
Lit. 45.000

BOX PORTA DISCHI DA
50 POSTI PER 3 1/2
Lit 15.000

ECCEZIONALE = ATARI AT/ABC 286 III COMPATIBILE AL 100 %

Pc atari ABC 286 con 640k di memoria drive da 1,44 Mb hard disk 30 Mb 4 slot di espansione AT ega CGA Hercules MDA 2 interfacce RS-232 parallela DOS 3.30 zoccolo per coprocessore matematico mouse.

Con Monitor monocromatico Lit. 1.400.000
Con Monitor a colori Ega Lit. 1.750.000

STAMPANTE PT-160 PROMELIT

Stampante a 9 aghi 80 colonne 192 Cps pica elite condensato espanso NLQ, grafica compatibile amiga.

Lit. 340.000

VIDEON III DIGITALIZZATORE PROFESSIONALE A COLORI PER AMIGA

Il Videon ha la possibilita' di digitalizzare immagini a colori da qualsiasi tipo di segnale video composit. Inoltre per ottimizzare le immagini Videon e' dotato di un circuito di tracking.

Lit.. Telefonare

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PIU' SUPER DI COSI'

Lanciato in Giappone il 21 Novembre, la tanto agognata console a 16 bit della Nintendo sembra spazzare via la folta concorrenza, lasciando miglia e miglia indietro Megadrive e PC Engine vari. TGM è riuscito ancora una volta nel difficile compito di appropriarsi di un esemplare della nuovissima macchina da gioco: sarà l'inizio di una nuova generazione di consoles o un semplice remake del vecchio, ma glorioso NES?

Tre anni! Tre lunghissimi anni! Più di mille giorni abbiamo dovuto aspettare prima che la Nintendo sfornasse il suo gioiellino a sedici bit! Sin dalle prime indiscrezioni avute parecchio tempo fa (andatevi a rivedere uno dei primissimi numeri di TGM... Ndt), si era capito che si trattava di qualcosa di veramente grosso, che tutti aspettavano con la lingua a penzoloni sbavando copiosamente. D'altronde non c'è da sorprendersi nell'affermare ciò: dopo tutto la Nintendo è la più grossa casa produttrice di consoles al mondo e non dimentichiamo che in America una famiglia su quattro possiede un NES (conosciuto in Giappone come Famicom - FAMily COMputer). Fino al momento del suo lancio numerose erano le incognite: avrebbe avuto un'uscita SCART, sarebbe stato veramente 16 bit, che risoluzioni avrebbe utilizzato e con quanti colori? Tutte domande a cui TGM può finalmente rispondere!
Aprendo il Super Famicom la prima cosa che si nota è la nutrita presenza di chip custom, designati per compiti specifici. Tali chip sono già stati utilizzati per console come il PC Engine ed è noto che aumentino notevolmente le capacità della macchina. Non ci resta che andarli avedere più da vicino...

QUESTA E' GRAFICA!!!

I due chip grafici sono una vera potenza e permettono di mostrare 256 colori su schermo da una palette di 32.768. Analogamente la CPU a 16 bit può fare molte cosette interessanti, come gestire 128 sprite contemporaneamente: inoltre ogni sprite può essere composto da sedici colori fra 128 disponibili.
L'hardware che si occupa degli sprites è, a dir poco, sensazionale: questi possono essere ruotati, ingranditi, capovolti, tutto tramite controllo hardware. In pratica questo significa che non solo lo schermo può essere riempito di nemici e astronavi aliene, ma che questi oggetti possono essere "manovrati" e animati per tutto lo schermo senza che ciò comporti il minimo sfarfallio o rallentamento.
Ma non è finita! I chip grafici permettono di ottenere un interessante effetto mosaico: questo effetto permette, fra le altre cose, di convertire un disegno da 64 colori ad un unico colore. Inoltre lo schermo può essere suddiviso in quattro parti, ognuna delle quali gestita autonomamente e senza alcun rallentamento: inutile dire che tale stratagemma può essere utilissimo nei giochi di guida a più giocatori o in un RPG, genere particolarmente in voga nel paese del Sol Levante.
Molto interessanti sono le due risoluzioni utilizzate dal Super Famicom: la prima, bassa, è di 256 x 224, mentre la seconda, interlacciata, permetterebbe, se sfruttata, di ottenere una grafica davvero strepitosa per una console, essendo di 512 x 448 (e non come diceva qualcuno 2048 x 256! Cos'era, Cinemascope??? Ndt).

VAI DI DIGITALE!

Il sonoro del Super Famicom è sugli stessi livelli, elevatissimi, della grafica: la macchina contiene un chip sonoro a otto bit per controllare il tutto. Campiona a una frequenza di 32 Khz (Gulp! Non è possibile... Ndt) e utilizza una "16-bit Pulse Code Modulation" per ottenere effetti sonori cristallini e chiari come mai prima (Ri-gulp! Incredibile... Ndt), come il parlato campionato attraverso i suoi otto canali stereo (Sgaragulp! A questo punto vorrei aggiungere una cosa importantissima: della parte sonora si è occupata, come si legge chiaramente sugli enormi chip all'interno della console, la Sony, quindi dev'essere qualcosa di veramente strepitoso, se alla Nintendo hanno scomodato persino un'industria leader nel mon-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

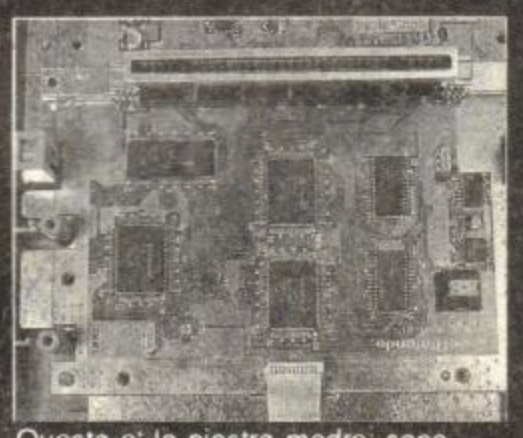
http://www.oldgamesitalia.net/

lo per il sonoro Ndt).
Stranissimamente la velocità del processore è intercambiabile. Infatti la velocità della CPU è definita dalla cartridge utilizza e può essere di 1.79 Mhz, 2.68 Mhz o 3.58 Mhz. Potrebbe sembrare a primo acchito molto bassa, ma bisogna considerare che la CPU non sarà "pressata" più di tanto, visto il numero enorme di chips presenti che svolgeranno gran parte del lavoro.
Insieme alla console la Nintendo fornisce due joypads, molto diversi da quelli utilizzati dal NES: c'è il solito comando a croce, più due tasti A e B e altri due X e Y. Ma la vera novità è che nella parte anteriore del joypad ci sono due tasti molto lunghi contrassegnati dalle lettere L e R che dovrebbero essere presumibilmente utilizzati negli arcade veloci dove il su e il giù non vengono utilizzati. I plug dei joypad si trovano nella parte anteriore del Super Famicon, così come l'adattore per più giocatori, simile a quello del PC Engine.

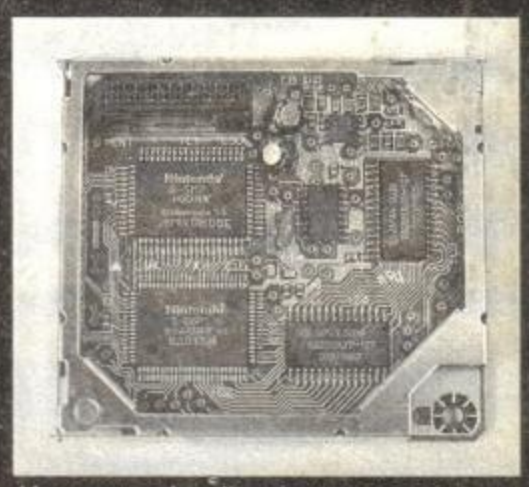
OPTIONALS E COTILLONS VARI...

Come per tutte le consolle l'uscita più interessante è la famigerata "user port", dove dovrebbero prendere posto probabilmente un CD-ROM (almeno così si vocifera...), un disk drive extra o anche un altro Super Famicom: in ogni caso non ci sono limiti alle possibilità di espansione di questa stupenda macchina.
La console possiede tutto l'hardware necessario per poter sfruttare le cartucce del NES, ma avrà bisogno senza dubbio di un adattore viste le ridotte dimensioni dello slot per le cartridge.
Non dimentichiamo di citare il look estremamente accattivante della macchina, che fa sembrare persino il Megadrive overdatato grazie alla sua linea sobria e alla sua colorazione "grigio Nintendo", per non parlare dei due joypads inclusi al posto dell'unico comando regalato all'acquisto di un 16 bit Sega.
Per adesso il software è di poco superiore a quello del Megadrive in termini di qualità, ma comparando i giochi con quelli per la macchina Sega subito dopo il suo lancio in Giappone, si ha un'idea dell'immenso potenziale di cui è dotato il Super Famicom.
La console è venduta in Giappone per un prezzo di 220.000 lire circa, ma la Nintendo ha deciso di importare il proprio gioiellino negli States solo fra un anno e nel Regno Unito fra due, quindi potrete giocarci in Italia chissà quando... In ogni caso in UK, dove sono molto intraprendenti, hanno già iniziato ad importare parallelamente il Super Famicom e a venderlo a 660.000 lire circa, con in regalo Super Mario World. Se Natale vi ha lasciato qualche soldino extra in saccoccia e se non volete aspettare non vi resta che impugnare la cornetta e chiamare qualche negozio nel paese dell'Union Jack: qui in redazione c'è già qualcuno che sta tentando di telefonare oltremanica per accaparrarsi i primi esemplari europei. Ah, cosa non si fa per i videogiochi...

Traduzione di
Simone Crosignani



Questa e' la piastra madre: sono chiaramente visibili tutti gli integrati custom Nintendo.



Uno sguardo alla piastra sonora 8-bit, coi suoi 8 canali stereo e il PCM a 16-bit. Il Super Famicom puo' gestire 8MIPS per dare un sonoro e un parlato chiari come il cristallo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Questo mese è la corposa soluzione di CADAVER a riempire l'esigua rubrica dei TIPS: non disperate, Max sta lavorando per voi e potrebbe stupirvi presto...

MAXI TRICKS

I BITMAP BROTHERS SI SONO RIVELATI ABILI NELLO SHOOT'EM UP? LO SONO STATI ALTRETTANTO CON QUESTO ARCADE ADVENTURE? E MAX, NUOVA LEVA DEL SETTORE TIPS, COSA HA FATTO PER AIUTARVI A SCOPRIRLO?

CENTRI SOFT

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
TEL. 035-248623

Commodore
ATARI
SOFT center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
SEGA
NOVITA'
Vendita per corrispondenza

SOFTWARE ORIGINALE DAL 1984
oltre 2000 articoli
LAGO SHOP
Via Napoleona 16 - 22100 Como
Telefono (031) 30.01.74
Aperto al pubblico dal Lunedì al Venerdì

A BARLETTA
COMPUTER SHOP
PUNTO VENDITA SPECIALIZZATO IN
COMMODORE - *AMIGA*
ACCESSORI-PERIFERICHE-GIOCHI
PROGRAMMI ANCHE PER
ATARI-AMSTRAD-IBM PC COMPATIBILI
ASS.TECNICA E CONSULENZA QUALIF.

VENITE A TROVARCI IN
VIA CARLI 17
TEL./FAX 0883-521794

Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COME RISOLVERE CADAVER (Primo schermo).

Il penultimo capolavoro dei Bitmap Brother s'è rivelato decisamente difficile o quantomeno uno di quei giochi in cui c'è da farsi un "mazzo" così per cercare di venirne a capo, per tutti coloro che hanno ormai dichiarato la loro inconcludenza eccovi tutte le precise istruzioni per la vostra rivincita con il perfido Dianos, dateci sotto quindi!

1. Cominciate l'avventura raccogliendo l'ascia, la moneta e il diario, quindi uscite verso nord.
2. Abbassate la leva per aprire il portale e procedete verso nord.
3. Raccogliete il sacchetto di pietre, che è un'ottima arma, quindi uscite a ovest.
4. Eliminate la creatura a sassate, raccogliete l'anello utilizzando una botte e andate a sud.
5. Raccogliete la pietra magica, uccidete il ragno e uscite dalla stanza.
6. Andate a nord.
7. Spostate i sacchi per trovare una gemma che raccogliete, andate di nuovo a sud.
8. Due volte a est quindi a sud entrando nella "main chamber" (per le stanze lascio i nomi inglesi per facilitarvi il riconoscimento sia nel gioco che sulla mappa, ndr).
9. Raccogliete la fune, uccidete il verme e andate due volte a est.
10. Raccogliete la chiave e tornate alla stanza di partenza.
11. Dalla "start room" andate a est, abbassate la leva e aprite il forziere leggendo la pergamena che vi dice dove era nascosta la gemme (leggere le pergamene è molto utile per risolvere il gioco, ovviamente però non lo è più con questa soluzione quindi d'ora in poi ne tralascerò il contenuto).
12. Tornate nella "main chamber" e andate a sud.
13. Lanciate l'ascia contro la parete fino ad abbatterla quindi procedete a sud.
14. Lasciate perdere lo scheletro (che nasconde solo un libro con altre informazioni... Inutili!) e andate a est.
15. Siete ora nella stanza dei bottoni per liberare il drago, per il momento siete decisamente troppo deboli e quindi andate a est.
16. Ora siete al punto raffigurato sulla mappa con la lettera A, andate a nord e quindi a ovest nel "well".
17. Raccogliete la chiave nascosta sotto le ossa, fate attenzione al mostro marino e uscite verso est.
18. Andate ancora a ovest (nell'altra stanza) entrando così nello "store", aprite il baule e raccogliete la moneta, il pollo, il pane e uscite a est.
19. Andate a nord, raccogliete la moneta sul tavolo, usate la chiave nella serratura sul muro di sinistra e entrate nella prima cella a nord, uscite ed entrate nella seconda, date al povero prigioniero tutto il cibo che avete e lui vi dirà delle informazioni preziose (che come già spiegato non vi servono, ma un minimo di umanità non guasta di certo), e uscite verso sud.
20. Andate a est nella prima cella, uscite, entrate nella seconda e raccogliete la chiave, uscite ancora verso ovest.
21. Tornate al punto A della mappa.
22. Andate a est e raccogliete la gemma che c'è sul tavolo.
23. Premete il pulsante sul muro per fare alzare la copertura del pozzo, andate a nord.
24. Lasciate cadere la fune nell'apertura e quindi buttatevi, vi farete scivolare nel piano sottostante.
25. Aprite il topo gigante (che schifo!) E raccogliete la chiave, recuperate pure l'altra sul pavimento, aprite il forziere e prendete l'urna.
26. Andate due volte a est e raccogliete tutte le gemme, tornate due volte a ovest.
27. Gettate tutte e sei le gemme nel laghetto e verrete teletrasportati al punto B della mappa, se invece (e non riuscirei a capire come) non le aveste tutte dovete fare una pila di ossa nella stanza a est e arrampicarvi sulla catena che pende arivando al punto F.
28. Qui c'è un po' di confusione con la mappa, infatti passando dal punto B all'E finirete nell'F, ad ogni modo andate a destra, l'importante è che ora voi siate nella "embalming room".
29. Cercate sotto lo scheletro e troverete una chiave, raccoglietela, non toccate l'altro cadavere per non richiamare un creatura e andate a nord nel "balm store".
30. Ci sono parecchie pozioni sul tavolo, raccoglietele o consumatele a vostro piacere quindi usate la chiave che trovate in terra nella serratura a sinistra, libererete tre ragni, ma anche la porta ad est della "embalbing room" dove vi recate.
31. Raccogliete la "learn potion".
32. La camera a sud non contiene nulla di utile.
33. Tornate alla stanza dei bottoni, quattro volte a ovest.
34. Andate a sud, eliminate la creatura balzellante, inserite la chiave nella toppa e procedete a sud.
35. Due volte a ovest arrivando nella "morning room", raccogliete i due calici con l'acqua benedetta.
36. Uccidete la creatura, raccogliete la chiave che comparirà, andate a ovest.
37. Andate a nord nella "royal armoury" e raccogliete l'armatura e l'elmo di bronzo, la spada e lo scudo a righe rosse e bianche (che sarebbe l'abbigliamento del re), andate a sud e poi a ovest.
38. Premete il pulsante sulla parete e verrete trasportati nella stanza del tesoro, raccogliete la corona, le monete e l'anello.
39. Abbassate la maniglia venendo riteletrasportati indietro e quindi andate a sud, aprite il forziere con la chiave e raccogliete la coscia di carne e la moneta.
40. Tornate nella "morning room" andate due volte a est e una a sud, sarete nella prima cappella, attenzione ai due ragni giganti, saltate sui due braceri spegnendo le fiamme, andate a est nella "way of death".
41. Due volte a est entrando nella "common cript", raccogliete la chiave che compare sull'altare, buttate per terra tutti e quattro i sassi sullo stessi altare facendo comparire una pozione, buttate a terra anche gli altri due contenitori ottenendo un incantesimo "dispel trap" e un'anfora d'esperienza che aprite.
42. Andate a est raccogliete i soldi e un nuovo sacchetto con le pietre quindi uscite a ovest nuovamente nella "common cript".
43. Andate a sud e lasciate cadere il cosciotto di carne sull'altare, l'anima del nobile compiaciuta per l'appetitoso boccone (almeno per lui) vi ricompensa con una pozione velocizzatrice, andate a nord e poi a ovest.
44. Andate a nord nella "lesser cript", sotto alcuni sassi troverete una pietra magica, andate a sud e poi ancora a nord nella "priest cript", esaminate l'urna e raccogliete l'anello.
45. Andate due volte a sud entrando nella "warrior cript", lasciate cadere la moneta funeraria sulla tomba di Kazah e raccogliete la pozione che otterrete in cambio e che vi proteggerà dalle fiammate del drago. Andate a nord.
46. Andate a ovest, sud, raccogliete la chiave, nord, nord, nord, a questo punto dovete utilizzare un "dispel trap" sul forziere e poi lo potrete aprire raccogliendo l'urna e l'anello.
47. Tornate nella prima stanza della cappella e andate a sud, depositate l'urna sull'altare di Lord Carolus che piuttosto soddisfatto per avergli riportato le sue ceneri vi dona una pergamena, raccogliete dunque il "massacre spell". Andate a sud.
48. Siete nello "inner sanctum", andate a est nel "crematorium" posizionate l'urna di Ragnar sul piedistallo e raccogliete il flacone di sangue.
49. Andate a ovest e depositate il flacone con il sangue sull'altare, raccogliete la chiave e l'incantesimo, usate la chiave nella toppa a sinistra e andate a ovest.
50. Utilizzate ancora il "dispel trap" sul forziere e raccogliete la pietra magica, andate a nord nella libreria e raccogliete la prima pergamena a destra (spell map) che trovate sul ripiano. Tornate nell'"inner sanctum".
51. Lasciate cadere l'"unknown spell" e utilizzate il "read magic" su di questo. Andate a sud e quindi a ovest.
52. Riempite il vaso con l'acqua santa e bevetela, verrete trasportati in una stanza segreta, tirate la leva per la ricompensa, ripetete l'operazione.
53. A questo punto con il "massacre spell", la "fire shield potion" e l'armatura del re siete finalmente pronti per sconfiggere il drago. Tornate quindi alla stanza con i quattro bottoni e premeteli nell'ordine 1/4/3/2 volte ciascuno. Andate a ovest e quindi a nord nella stanza del drago.
54. Bevete la "fire shield potion" per proteggervi dalle palle di fuoco, a questo punto siete invulnerabili e potrete utilizzare il "massacre spell" per ammazzare il drago. Premete il pulsante sul muro, andate a nord e abbassate la leva, avete terminato le vostre fatiche?... Manco per sogno era solo il primo livello!!!

(N.B. La soluzione è stata realizzata con caratteri piccoli ANCHE per rendervi più difficile consultarla e darvi così un incentivo ad andare avanti da soli. Siate bravi...

IL CURSORE

Via Campo dei Fiori,35
20026 Novate Milanese (MI)
Tel.02-3548765 Fax.02-3544283

COMMODORE POINT

Offerta lettori TGM

AMIGA 500 + Espansione Originale Commodore
Lit. 839.000

AMIGA 2000 DESK TOP VIDEO
(Amiga 2000,HD 20 Mb., Monitor 1084S, Genlock, TV TEXT, TV SHOW)
Lit. 2.790.000

AMIGA 2000 DESK TOP MUSIC
(Amiga 2000, HD 20Mb., Monitor 1084S, Interfaccia Midi, MUSIC-X)
Lit.2.590.000

MINI TOWER 80286 VGA
Microprocessore 80286 16MHz
1 MBytes Ram, HD AT-BUS 40 MBytes
1 FDD 3 1/2 1.44 MB, 1FDD 5 1/4 1.2 MB, Mouse
Doppia scheda seriale/Parallela
Scheda grafica VGA
Monitor VGA colori
Lit. 2.400.00

tutti i prodotti Commodore sono coperti da Garanzia Commodore Italia S.p.A.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL

via Mac Mahon, 75 - 20155 MILANO
negozio 323492 (solo Milano) • mattino 93580086 (solo ordini) • fino ore 18.00 33000036 (ordini certi) • 3270226 (ordini con servizio tecnico)

C'E BULK E BULK NOI TI OFFRIAMO DISCHETTI DI QUALITÀ 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI UNO AD UNO.
SONY
CONF. DA 50 PZ. L. 1000 CAD.
TUTTI I PREZZI IVA COMPRESA

DRIVE INTERNI/ESTERNI PER TUTTI GLI AMIGA ALTA QUALITÀ

GARANZIA 12 MESI

• DRIVE INTERNO PER AMIGA 500	L. 159.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT	L. 159.000
• DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO)	L. 149.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 1,52 MB!	L. 249.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5"1/4	L. 279.000

SOFTWARE SEMPRE UNA SOLUZIONE PER I VOSTRI PROBLEMI!
ORA OLTRE AD UNA VASTISSIMA GAMMA DI GIOCHI E SOFTWARE TECNICO GRAFICO SEMPRE DISPONIBILE, TUTTO ORIGINALE ORA POTETE TROVARE ANCHE I NUOVI POTENTISSIMI PROGRAMMI DI TOTOCALCIO TUTTI IN ITALIANO CON STAMPA DIRETTA SU SCHEDINE ECC.

NOVITÀ
PER CHI GIÀ POSSIEDE UNA SCHEDA XT PER A2000

• turbo-xt l. 179.000
raddoppia la velocità del clock, indispensabile.

• xt-ram 768k l. 279.000
porta la memoria della vostra scheda xt a 768 su piastra madre.

• 386-sx power card l. 1.290.000
trasforma la vostra scheda xt in una at-386sx a 16 mhz con 16kbyte di cache-memory, aumenta la velocità da xt fino a 12 volte, predisposto per coprocessore 387-sx. (straordinaria!!!)

• ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!
aggiungono rispettivamente alla memoria base da 512 a 8 mb

• 512k per amiga 500 + videogioco originale	l. 95.000
• 512k per amiga 500 + clock + videogioco originale	l. 115.000
• 1,5 mb per amiga 500 + clock + videogioco originale	l. 245.000
• 4 mbper amiga 500 + clock + videogioco originale	l. 650.000
• 2 mb per amiga 1000 + videogioco originale	l. 490.000
• 2 mb espandibile a 8 per amiga 2000 + clock + videogioco originale	l. 390.000

OFFERTA SPECIALE "NEC"

STAMPANTE NEC P2 PLUS
24 aghi.....**L. 690.000**
STAMPANTE NEC P60
24 aghi
360x360 p.ti di definizione **L. 1.190.000**
STAMPANTE NEC P70
24 aghi
360x360 p.ti di definizione
132 col. opz. colore .....**L. 1.390.000**
KIT COLORE
per Stampante NEC P60/70 .**L. 290.000**
MONITOR NEC 3D MULTISYNC
altissima ris. 1024x768
Nuovo! .....**L. 1.200.000**

"MIDI"
digitalizzatore audio-stereo pro-sound designer gold v.2.
l. 175.000

INTERFACCIA MIDI PROFESSIONALE
2 in - truh - 3 out l. 79.000

Nuovo AGNUS 8372-A
L. 138.000
completo di istruzioni

tutte le ultime novità software, originali importazione diretta!!!

MOVIOLA

Novità per commodore A500, rallenta i giochi, per rendere anche i più difficili giocabili, semplice, utile e divertente.

L. 45.000

tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi

TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL

via Mac Mahon, 75 20155 MILANO
• negozio 323492(solo Milano)
• mattino 93580086 (solo ordini)
• fino ore 18.00 33000036 (ordini certi)
• 3270226 (ordini con servizio tecnico)

PAL GENLOCK 2.0

nuovo pal genlock semi-professionale con regolazioni esterne per risultati ancora migliori, disponibili varie versioni

L. 399.000

SCANLOCK-GENLOCK NOVITÀ

eccovi uno dei migliori genlock per tutti gli amiga funziona su a500/1000/2000/2500. il supergenlock è il primo genlock con qualità broadcast ed uscita in super-vhs, m2 betacam, luma/croma o y/c, banda passante fino a 5,5 mhz. regolazione di fase, è possibile ad esempio cambiare da pal, s-vhs a rgb senza spostare nessun cavo anche in fase di editing. inoltre key out per croma key, key reverse, normal key, questo e molto di più puoi ottenere con il nuovo super-scanlock.

OFFERTA LANCIO

L. 1.990.000

MICRO MOUSE AMIGA

Robustissimo mouse per Amiga con microswitch, alta affidabilità e precisione, ora ad un prezzo incredibilmente basso.
Mousepad omaggio L. 69.000

DIGITALIZZATORI VIDEO

EASY VIEW PLUS
Semplice digitalizzatore amatoriale per Amiga in b/n con filtri e colori, chiare istruzioni in italiano **L. 119.000**

DIGI VIEW 4,0 GOLD
Digitalizzatore professionale il più affidabile per risultati incredibili, a colori in altissima risoluzione, filtratura manuale, completo di istruzioni e software originale **L. 299.000**

VIDEON 3,0
Nuovo digitalizzatore professionale a colori ara a 32000 colori, con SUPER-VHS, nuovo software di gestione per creare sempre immagini più incantevoli lavoro con immagine ferma per almeno 13 secondi, completo di cavi e istruzioni in italiano **L. 499.000**

FRAMER OVERSCAN
Digitalizzatore in tempo reale con possibilità di overscan. 25 fotogrammi al secondo immagini fantastiche completo di nuovo software e manuale in italiano **L. 980.000**

AMIGA TELEVIDEO

L. 199.000

INTERESSANTISSIMA INTERFACCIA PERMETTEDI RICEVERE IL SEGNALE TELEVIDEO (DALLE PRINCIPALI TV COLLEGATE COME: RAI, TELELOMBARDIA ECC. ECC.) DI SEMPLICE INSTALLAZIONE PERMETTE OLTRE LA VISUALIZZAZIONE A VIDEO LA POSSIBILITÀ DI SALVARE SU DISCO E DI STAMPARE DIRETTAMENTE. UTILISSIMO. SOLO PER AMIGA 500/2000

AMIGA PC AT EMULATOR

ATONCE
PC 286 EMULATOR AT
AMIGA 500
MULTITASKING

IL PREZZO
Lire 399.000

ATonce-Amiga è un emulatore 802866 che gira a 8 Mhz.
È anche il primo emulatore che funziona in multitasking su Amiga 500.
ATonce è totalmente MS-DOS multitasking compatibile e può girare insieme all'AMIGADOS.
ATonce-Amiga è compatibile inoltre con gli hard-disk Amiga.
Il drive interno viene convertito a 720 Kb MS-DOS mentre i drives esterni, sia da 3,5" che da 5,25", sono convertiti al loro equivalente MS-DOS.
Le porte seriale e parallela sono pure completamente convertite e disponibili sotto MS-DOS.
Il mouse Amiga viene riconfigurato come un mouse Microsoft compatibile.

ACTION REPLAY 2 (disponibile anche per AMIGA 2000) NOVITÀ

la prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.). permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto. salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. funzione moviola (rallenta programmi e giochi). potente virus-detector, sprinteeditor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina. questo e molto, molto di più, ti aspetta in amiga action replay!!!
il tutto ad un prezzo eccezionale!
versione originale con manuale in italiano

L. 169.000

NOVITÀ

"AMIGA ADVANCED UTILITY KIT"

upgrade del software, notevolmente potenziato (professional trainer, sound tracker-ripper, nuovo convertitore di files compatattore) più numerose altre utility.
n.b. tutti i bug della precedente versione sono stati rimossi.
il tutto con un nuovo manuale complementare in italiano di oltre 20 pagine.
il costo? l. 29.000 originale e per chi lo acquista con la cartuccia solo

L. 15.000

NUOVI PRODOTTI

AMTRAC - TRACBALL AMIGA

Grandiosa novità, finalmente disponibile per Amiga il noto tracball si sostituisce al mouse esegue alla perfezione le medesime funzioni, ed oltre ad avere una sensibilità e precisione indubbiamente migliore, risolve moltissimi problemi di spazio bastano 20 cm.e dato che non bisogna spostarlo basta sfiorare la sfera, utile, semplice, divertente e sopratutto molto preciso.

L. 99.000

A500 - FLICKER FIXER

Straordinario ora anche Amiga 500, scheda di semplicissima installazione elimina totalmente il fastidioso farfallio (flickering) del Amiga.

L. 590.000

AMIGA SUPER SCANNER

Fantastico nuovo scanner 64 tonalità di grigio, 400-DPI di risoluzione, alta sensibilità ora per grafica e testo con il nuovissimo software TOUCH-UO della Mi-Graph americana, completo di alimentatore e interfaccia per Amiga, semplice, facile, innovativo, professionale.

L. 490.000

SUPER-GVP HARDISK SERIE II 40Q

Nuovissimo, hardisk ora disponibile sia per Amiga 500 che per A2000, il nuovo controller FASTROM, turbo alta velocità Hardisk 40 MB della Quantum 11 Ms. ora con integrato scheda di espansione di memoria 2058, in grado di espandere l'Amiga sino ad 8 MB . Semplicissima installazione, molto economico perché avete due schede in una, velocissimo, massima affidabilità è un GVP, un nome una garanzia, tutto corredato di chiare istruzioni garanzia italiana 12 mesi.

1.190.000

INTERFACCIA 4 JOYSTICK

Finalmente disponibile la famosa interfaccia per collegare 4 joystick al tuo Amiga, disponibile per A500/1000/2000/3000. Novità

GENLOCK 2300 PAL

Genlock originale commodore in offerta speciale fino ad esaurimento scorte.
Solo per Amiga 2000 (interno)

L. 590.000

fish-disk aggiornati al n° 400 tutti!

SYNCRO EXPERT - VERSIONE III - NOVITÀ ECCEZIONALE
SERVE SOLO PER COPIE DI SICUREZZA AD USO PERSONALE

se hai l'amiga ed un secondo drive, questo prodotto non puoi assolutamente perderlo. qualsiasi programma, originale e non, potrai finalmente duplicarlo per le tue copie di sicurezza. copia qualsiasi formato, anche ms/dos 3.5", mac, atari, ecc. su dischi 3,5" fino a 80 tracce 2 facciate. semplicissimo da usare, non necessita di alcuna conoscenza. la sua forza è un chip custom lsi che si sovrappone al microprocessore copiando qualsiasi disco. lit. 85.000 il solo copiatore. lit. 249.000 il copiatore più un secondo drive con sconnettore slim - meccanica citizen.

Tutte le ultime novità software, originali, importazione diretta!!!
Disponibile in magazzino l'intera gamma professionale Amiga 3000
TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI
TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA
COMMODORE AMIGA 500 E 2000 AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA. TELEFONARE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
TEL. 0331-620430

SEGA MEGADRIVE L.550000
PC ENGINE L.450000
Atari Lynx + California Games + 8 Pile + Alimentatore + Cavo Comlynx + Garanzia Italiana A Sole L.390000
SEGA MASTER SYSTEM L.230000
NINTENDO L.199000
NINTENDO GAMEBOY L.169000

PC 80286 16MHz Mini-Tower
1 Mb RAM espandibile a 4 Mb
Hard Disk 40 Mb
Disk Drive 3,5 Hd e 5,25 Hd
1 Parallela 2 Seriali 1 Joystick
Scheda Grafica SVGA
Monitor Colore Mulisync
Mouse Seriale e ing. mouse PS/2
A sole L. 3000000

AD LIB MUSIC CARD
Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 379000

* * * * * * * * * * * * * * * * * * *

INTERSOUND MDO
Interfaccia esterna musicale per Pc
Compatibile giochi Coktel V. e Tom.
L. 65000

COMMODORE C286-LT
Portatile 80C286 12.5/8.0 MHz
Ram 1Mb espanidbile a 5Mb
Video LCD retroilluminato 640*480
Uscita Video da VGA a Hercules colori
1 Parallela 25 pin 1 seriale 9 pin
Disco fisso da 20Mb (23 ms)
Disk drive 3.5 alta densità
Orologio/calendario con batteria tampone
MS-DOS 4.01 e GW-Basic installati
Peso 3,2 Kg. 312*254*51
L. 3990000

➠Prezzi IVA compresa
➠Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni
telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

	AMI	IBM	ATA
Atomic Robokid	29000		
Bat	59000	59000	
Breach II	49000	49000	49000
Buck Rogers	69000	69000	
Champion Of The Raj	59000	59000	59000
Chase H.Q. II	29000		49000
Chuck Yeager AFT	59000	69000	59000
Colonels Bequest	89000	89000	
Curse Of The Azure Bond	69000	69000	
Dick Tracy	49000	49000	49000
Dragon Breed	29000		49000
E-Swat	29000		
Eye Of Beholder		69000	
Fire Hawk sierra		59000	
Golden Axe	49000		49000
I Play 3D Soccer	59000	59000	59000
Interceptor s.s.i.		79000	
It Came From The Desert		59000	
Jones In Fast Lane sierra		69000	
Kick Off Final Whistle	29000		29000
Line Of Fire	29000		
Lost Patrol	49000	49000	49000
Magic Fly	49000		69000
Microprose Soccer II	49000	59000	49000
Navy Seals	29000		49000
Night Breed	29000	29000	
Oils Well sierra		59000	
Operation Stealth italiano	59000	59000	59000
Renegade Legion Int.	59000	69000	
Robocop II	29000		49000
Search For The King		59000	
Shadow Sorcerer	59000	59000	59000
Silent Service II		79000	
Sim City Architectural	39000	39000	39000
Skids Mark		59000	
Space Ace		99000	
Star Control		59000	
Stellar 7 sierra		59000	
Stunn Runner	29000	29000	29000
Team Yankee (italiano)	69000	69000	69000
Test Drive III	65000	65000	
Total Recall	29000		29000
Tunnels & Trolls		69000	
TV Sports Basketball		69000	
U.M.S. II italiano	69000	79000	69000
U.N. Squadron	29000		39000
Ultima V	49000		
War Of The Lance		69000	
Powermonger	59000	69000	69000
Wonderland	69000	69000	69000

TITOLO	AMI	IBM	ATA
Alterated Destiny	69000	69000	
Armour Geddon	69000		69000
ATF II Italiano	59000	59000	59000
Bard's Tale III	Soon	69000	Soon
Battle Chess II	59000	69000	59000
Battle Command	49000		49000
Battletech II	Soon	59000	Soon
Blitzkrieg At The Ardennes	59000	69000	
Blue Max		59000	
Carthage	49000		49000
Chip's Challenge	Soon		Soon
Cougar Force	59000	59000	Soon
Deuteros (Millenium 2.2 II)	59000		59000
Dragons Lair II Time Warp	99000	Soon	Soon
Elvira	99000	109000	
Flight Of The Intruder	59000	59000	59000
Gazza II	Soon		Soon
Geisha	69000	69000	69000
Hard Nova		79000	
Heart Of China		69000	
Heros Quest II	89000	89000	89000
King's Quest V		99000	
Legend Of The Silver Blade	69000	69000	69000
Lord Of The Ring	59000	59000	
M.U.D.S.	49000	49000	49000
M1 Tank Platoon	59000	69000	59000
Monkey Island		69000	
Na rc	39000		39000
Never Ending Story II	59000	69000	59000
Night Shift	49000		49000
Obitus	69000		
Panza Kick Boxing	49000		49000
Ranx	49000	49000	49000
Red Baron		59000	
Rise Of The Dragon		89000	
Rorke's Drift	59000		
Savage Empire		59000	
Secret Weapon Luftwaffe		59000	
Shadow Dancer	Soon		Soon
Sim Hearth	59000	59000	59000
Space Quest IV		79000	
Speedball II	49000		49000
Stormovik Soviet Attack	Soon	59000	
Stratego		69000	
Super Monaco GP	Soon		Soon
Team Suzuki	49000		Soon
Toki	49000		49000
Turrican II	29000		39000
Wings Commander		59000	
Wrath Of The Demon	69000	Soon	69000

MEGADRIVE

After Burner II 115000	New Zealand S.115000
Air Diver 115000	Phantasy Star II 160000
Alex K.idd M.W. 115000	Phelios 115000
Alterated Beast 115000	Rambo III 115000
Assault Suit L. 115000	Rastan Saga II 115000
Batman 115000	Zany Golf
Columns 115000	Space Harrier II 115000
Cyberball 115000	Super R. Basket 115000
Darwin 4081 115000	Thunderforce II 115000
Rainbow Islands	Whip Rush 115000
Fatman	World Soccer 115000
Ghostbusters 115000	XDR 115000
Great Hurricane 115000	Hellfire 115000
Insector X 115000	Klax 115000
Moonwalker 115000	Revenge Of Shinobi
Strider	Golden Axe
Four Hero Master	Ghouls'N'Ghost
Axis	Super Hang On
Atomic Robokid	Truxton
Budokan	Super Monaco GP
Shadow Blasters	Ringside Angel
Populous	Crack Down

DISPONIBILE NUOVO JOYSTICK GENESIS TAC 50 L.49000

GAME BOY

Alleyway 59000	Balloon Kid 79000
Solar striker 59000	Kwirk 79000
Qix 59000	Revenge Of Gator 79000
Golf 59000	Teenage Turtles 89000
Tennis 59000	Spider Man 89000
Super Mario Land 59000	Soccer Boy 89000
Asmik World 79000	Skate Or Die 99000
Astro Rabby 89000	Pipe Dream 79000
Batman 79000	Monstertruck 89000
Boomers Adventur 89000	Hyper Lode Runner 8900
Bowling 89000	Popeye 79000
Bugs Bunny 89000	Snoopy 79000
Castelvania 79000	Soko Ban 79000
Double Dragon 79000	Wizard & Warrior 79000
Dragon Slayer 89000	Renju 79000
Duck Tales 89000	Mickey Mouse 89000
Final Fantasy 99000	Mercenary Force 89000
Flippul 79000	Ninja Adventure 89000
Gargoyles Quest 89000	Penguin Boy 79000
Ghostbusters 89000	Penguin Land 79000
Godzilla 89000	Penguin Wars 79000
Ishido 79000	Biliard 89000
North Ken 89000	Boxing 79000
Lupin III 79000	Burai Fighter 89000
Master Karateka 79000	Navy Blue 79000

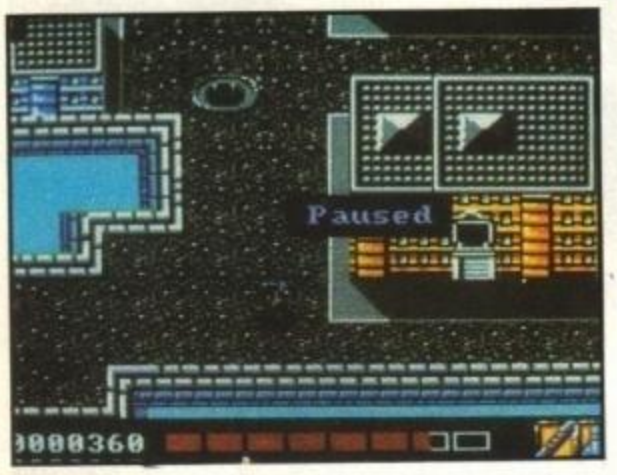
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

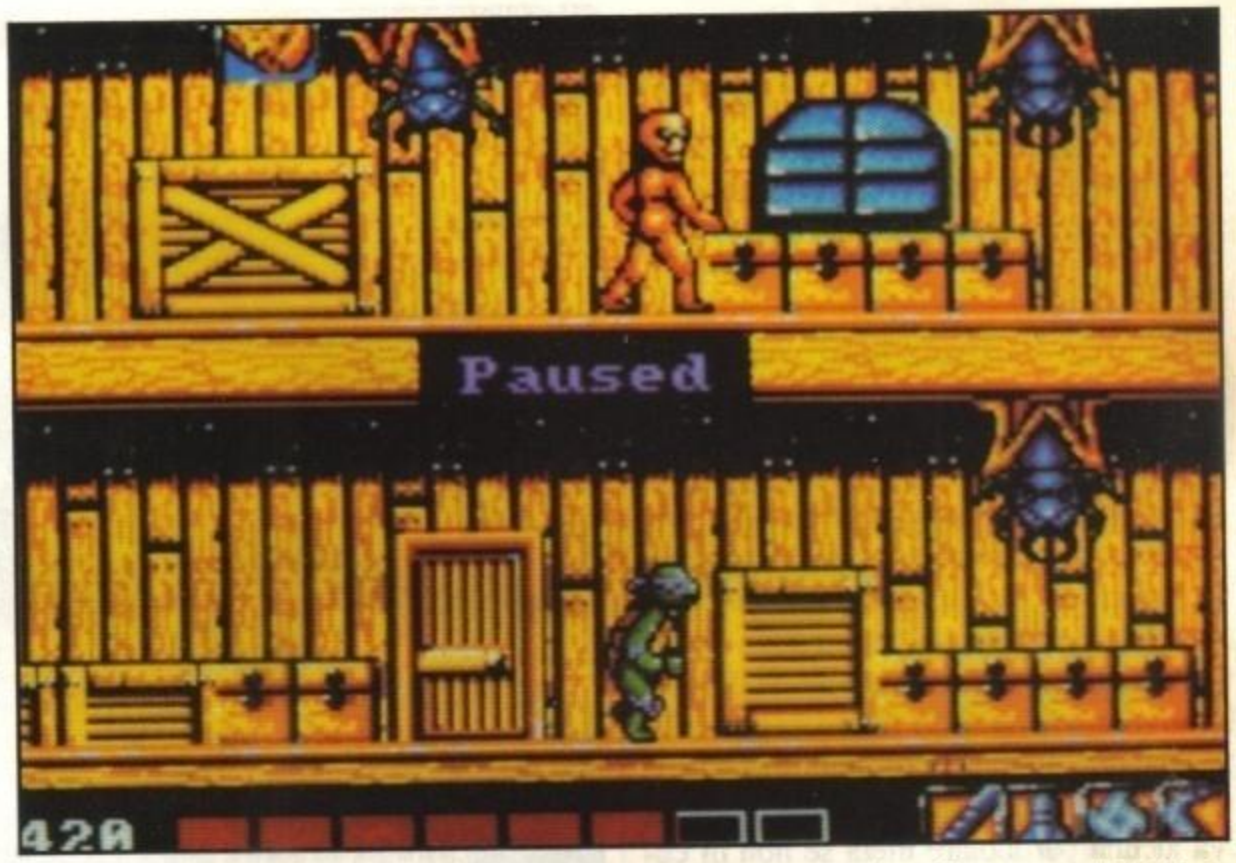
http://www.oldgamesitalia.net/

MIRRORSOFT PER AMIGA L. 29.000

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Finalmente anche in Italia sono arrivate le tartarughe ninja. Preparatevi alla nuova mania che invaderà presto tutta la nazione.





L'anno scorso l'Italia è stata invasa dalla Batmania. Tutti i ragazzini andavano in giro con i cappellini dell'Uomo pipistrello e il film interpretato da Michael Keaton e Jack Nicholson ha superato tutti i record d'incassi della stagione, battendo perfino un kolossal come "Indiana Jones e l'ultima crociata". Comunque sia andata, il livello di Batmania qui in Italia non ha raggiunto quello in America.Adesso, sempre sotto Natale, si preannuncia una cosa simile. Le tartarughe ninja, che hanno già conquistato il pubblico americano, approdano in Italia. Cosa succederà? Mah, lo vedrete voi da soli.E' normale che una software house importante come la Mirrorsoft abbia sfruttato il nome delle tartarughe per lanciare un nuovo gioco ispirate ad esse.

Ecco a voi in breve la storie di questi esserini. Penso che tutti fra voi avranno almeno una volta desiderato avere un animale da coccolare. Bene, John, un ragazzino di 12 anni, aveva deciso un giorno di comperarsi quattro tartarughine d'acqua. Ma nel portarle a casa gli caddero in un tombino (che jella!). All'interno delle fognature le quattro tartarughine vennero a contatto con del materiale radioattivo (che, come tutti sanno, è comunissimo in tutte le fogne) che le trasformò nelle quattro tartarughe ninja che noi tutti conosciamo. I loro nomi sono Raphael, Michelangelo, Leonardo e Donatello.

Nel gioco dovrete salvare la vostra amica giornalista April O'Neal ed evitare che il cattivone di turno faccia saltare in aria tutta New York. Sarete in grado di impersonare la tartaruga che vorrete e, anche durante il gioco, potrete mettervi nei panni di un'altra. Avrete così praticamente quattro vite di cui potrete usufruire.Dopo aver inserito il dischetto e risposto alla richiesta dei codici, potrete entrare nel vivo del gioco. Nel primo schermo dovrete entrare nel tombino che preferite, evitando gli scagnozzi del cattivone. Dopo esservi entrati dovrete farvi strada nelle fogne colpendo con le vostre armi tutte le creature più strane che vi si faranno avanti. Ogni tartaruga ha infatti un'arma diversa, ovvero sai, bo, nunchaku e katana. Nel vostro cammino potrete trovare delle pizze, che serviranno ad aumentare la vostra energia. Inoltre avrete a disposizione molti altri tipi di armi, che potrete raccogliere nelle fogne.Superato il primo schermo dovrete buttarvi nelle acque dell'Hudson e disinnescare la bomba malefica. Dovrete nuotare evitanto scariche laser e piante carnivore!

Insomma, avrete un bel po' da fare!!

Aaron Ghirardelli

Amiga

Il gioco è abbastanza simpatico e divertente da usare anche se forse in alcune parti è troppo semplice. La grafica è buona mentre il lato peggiore del gioco resta lo scrolling che è praticamente a scatti. Altro punto a sfavore è la noia che proverete dopo averci giocato per quattro o cinque volte.

Ad ogni modo c'è da dire che le Ninja Turtles hanno sempre il loro fascino, tutto dipende però da voi.

Globale 70%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAGNETIC SCROLLS PER PC L. 69.000

WONDE

"... e divenne una gattina, insomma!". Conoscete questa frase? E' l'intero undicesimo capitolo di "Le avventure di Alice attraverso lo specchio", uno dei più brevi mai scritti.

The Games machine

STAR PLAYER

Wonderland, per la verità, rappresenta la prima parte delle avventure di Alice, ossia il paese delle meraviglie: "Attraverso lo specchio" è la seconda parte del volume. Ed è proprio nel suggestivo paese delle meraviglie di Carroll che vi dovrete muovere, ritrovando tutti i pittoreschi personaggi già incontrati nel libro. Quale sarà mai il vostro scopo? Alice non aveva alcuna particolare meta se non di curiosare a destra e a manca cercando poi di tornare su quella riva del fiume dove la sorella leggeva un pizzosissimo libro non illustrato, voi invece siete in un sogno fin troppo reale e dovrete cercare di uscirne in un sol pezzo. Ma passiamo al programma vero e proprio: nella versione da 5,25" occupa ben nove dischetti, che hanno il grave inconveniente di non avere le relative confezioni protettive. Questo ha quasi causato disastrosi contatti dei miei polpastrelli sulla superficie magnetica in fase di installazione (tutto per risparmiare quattro soldi), ma siccome quei contatti sono "quasi" avvenuti posso ancora continuare a recensire.

I programmatori della Magnetic Scrolls hanno davvero deciso di scrivere qualcosina che faccia frizzare il sangue nelle vene, e infatti l'interfaccia utente è davvero impressionante. Ne avevamo avuto un primo sviluppo con Legend of the Sword, che recensii tanti mesi fa: era essenzialmente un'avventura con più finestre, parecchi menu e diverse icone puntabili con il mouse, in modo da permettere un interfacciamento uomo/macchina assai avanzato per quei tempi. Questa, invece, sembra una trasposizione del celebre sistema operativo Windows: ci sono un grande schermo a fondo variabile con una barra menu in alto e sei finestre posizionabili a piacere dedicate ad altrettanti soggetti; su tutto questo il puntatore del mouse regna sovrano. Ho detto sei finestre, e infatti servono, rispettivamente, per il testo, l'inventario, gli oggetti presenti, la bussola, la mappa e l'immagine

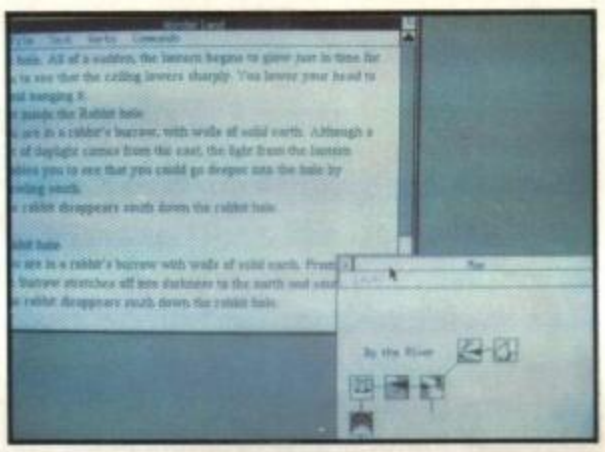
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RLAND

del luogo. Mica male, no? Aggiungete che la finestra di testo ha le sue brave opzioni che vi aiuteranno molto a editare frasi lunghe e complicate: è prevista la lavagetta (come disse, se non erro, la Finta Tartaruga) su cui depositare frasi o spezzoni di frasi per poi ricopiarle sulla linea comandi. Un apposito menu contiene una serie di verbi messi in relazione con gli oggetti disponibili, permettendovi così di comporre una serie di frasi di uso frequente con il semplice uso del mouse e senza toccare la tastiera. Altra possibilità è muoversi da locazione a locazione semplicemente premendo sulla relativa icona della mappa, o ancora, è possibile prendere un oggetto trasferendolo dalla finestra degli oggetti presenti a quella dell'inventario.

Le opzioni presenti sono assai numerose: si parte dalle immancabili operazioni su disco (manca il salvataggio in RAM, però) e si arriva al gestore delle preferenze, che vi consente di scegliere i colori dominanti, il tipo di avvertimenti, il riordinatore di finestre e via dicendo. Sono disponibili tre tipi di caratteri con diverse grandezze con cui scrivere i testi e le frasi di comando, e c'è (accessorio dimenticato in molte avventure) un completo si-



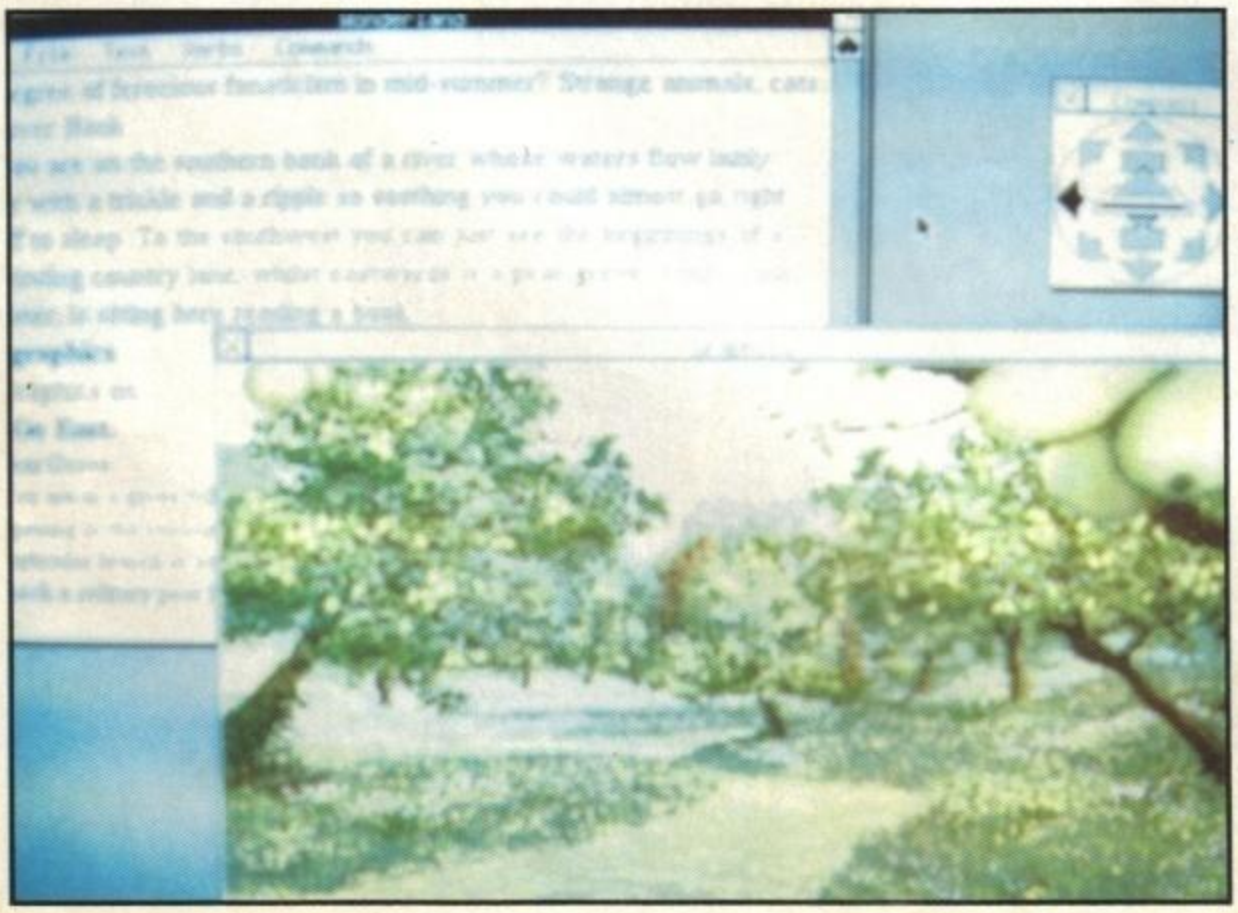
stema di aiuto per numerosissime circostanze con diversi livelli di informazione.

Dopo aver provato un buon numero di avventure Sierra, completamente sorde al fatidico comando "help", sembra di trovarsi davanti a un programma veramente amichevole, anche se non tralascerà assolutamente di ritoccare il vostro punteggio in base ai suggerimenti forniti, ricordandosi per giunta di aggiungere ai vostri salvataggi un piccolo promemoria delle vostre implorazioni di aiuto.

L'avventura inizia praticamente come il libro (e diverse frasi sono praticamente fotocopiate da esso), con la nostra eroina che attende solo di cacciarsi nei guai. Ben presto farà la conoscenza con il Coniglio Bianco, e questo porterà all'avventura vera e propria che prenderà le mosse dall'interminabile caduta dentro nel tunnel. Naturalmente non posso dirvi assolutamente nulla in più per non rovinarvi il gusto del gioco: è giunto il momento di cambiar canale e di passare alla configurazione.

Wonderland richiede 640 K per poter funzionare, e pilota le schede CGA (senza immagini) HGA, TGA, EGA, VGA e MCGA; sul versante sonoro può sfruttare la scheda AdLib e il Roland MT32, e per quel che riguarda i controlli si possono usare mouse, tastiera e joystick, ma solo il primo è veramente indicato.

William Baldaccini



PC

Essendo da anni in giro Windows, mi meraviglio che a nessuno prima d'ora sia venuta in mente questa idea, vero uovo di Colombo. E' un ambiente totalmente nuovo e altrettanto disponibile, comodo e intuitivo, su cui è stata innestata un'avventura veramente bella e suggestiva, paesaggisticamente ricca e assai coinvolgente. Il programma ha un elevato livello di comprensione, e non ha problemi con frasi complicate sebbene il numero di verbi a disposizione non sia altissimo. L'interfaccia stile Windows ha le sue contropartite (richiede un minimo di potenza grafica e il mouse, visto che la tastiera e il joystick non sono adatti), ma per chi possiede l'equipaggiamento necessario si tratta di un'esperienza che deve assolutamente essere provata.

Globale 92%

http://www.oldgamesitalia.net/

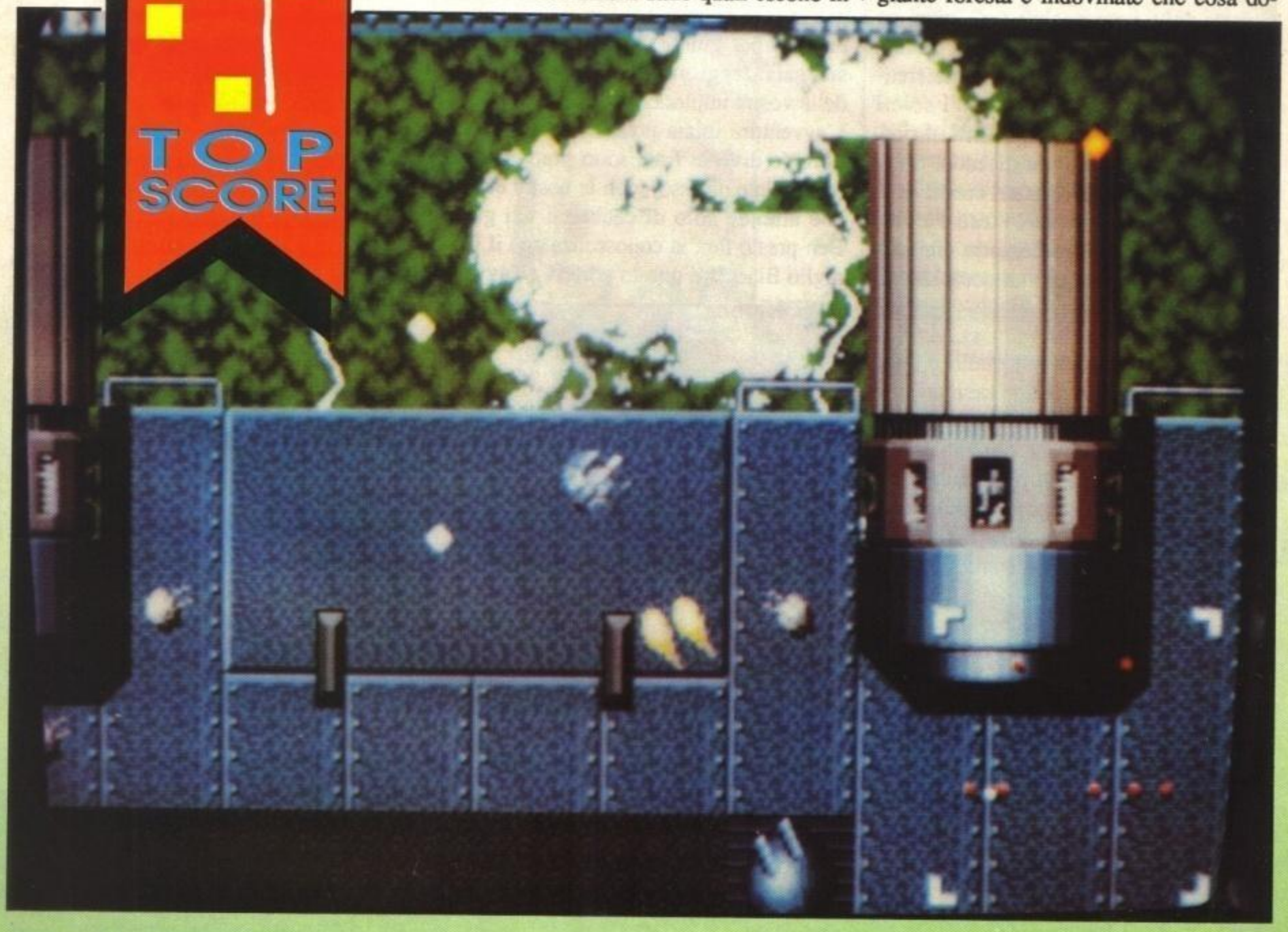
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRA

La terra è stata di nuovo invasa da alcuni alieni maniaci della violenza e del militarismo (a proposito, io sto scrivendo l'otto gennaio, cosa mai avrà fatto Saddam?) e come al solito l'unico sopravvissuto guarda caso siete voi. Sempre guarda caso siete riusciti a trovare un fantastico carroarmato da corsa che monta un cannone a ripetizione e un maxicannone spaccatutto. Provate un po' a indovinare che cosa dovrete fare adesso?

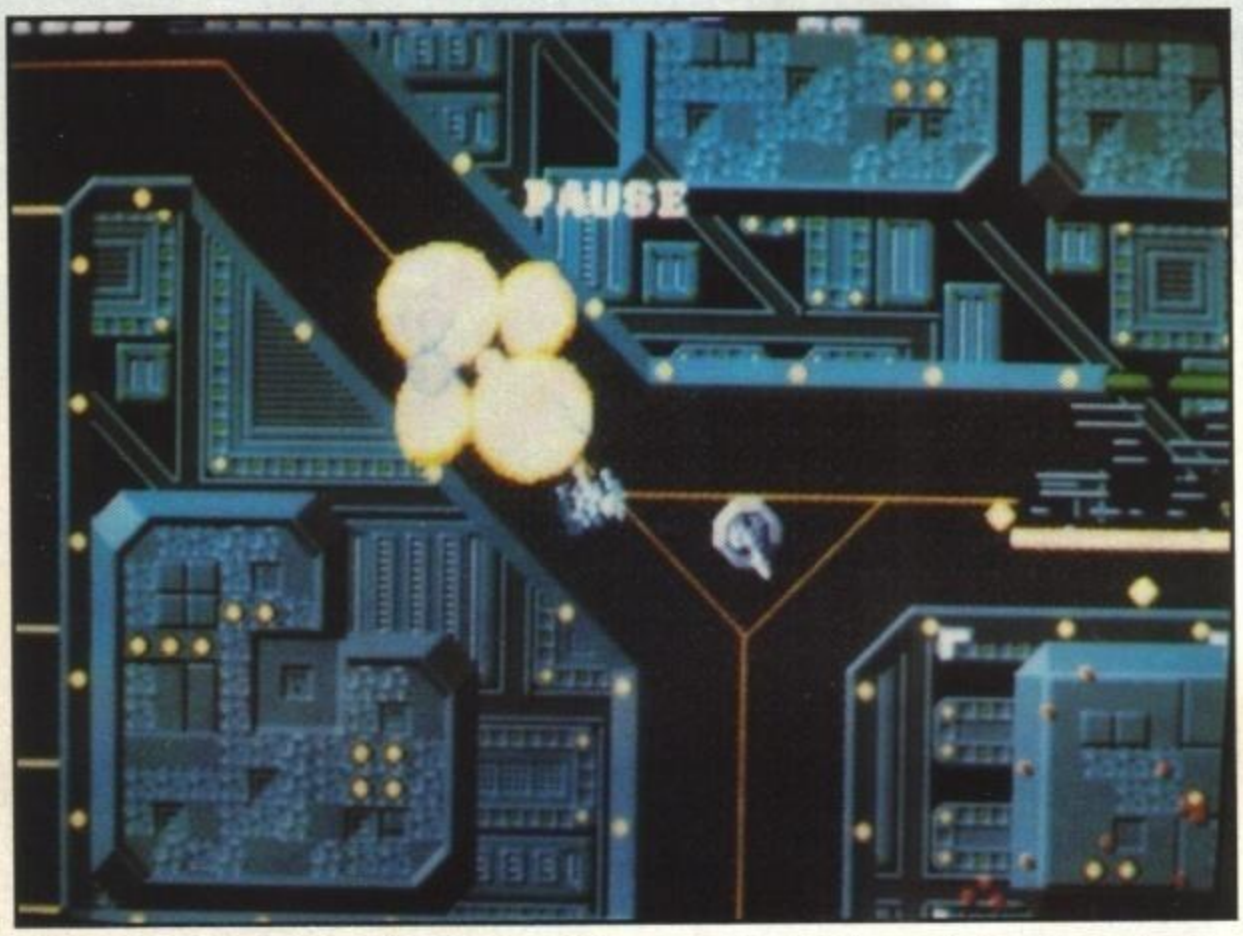
E' semplice, andare a blastare gli alieni!
Granada è diviso in quattro livelli (o almeno così pare) ampi circa una settantina di volte lo schermo ognuno dei quali deve essere ripulito da un numero fisso di obbiettivi nemici prima di poter abbattere il mostro di fine livello. Detto così non suona un gran che originale, e in effetti non lo è. L'azione è visualizzata "a volo d'uccello" e visualizza il nostro mezzo corazzato al centro dello schermo distribuire piombo (si fa per dire) a destra e a manca e sfuggire alle orde di nemici.
Nel primo livello, ambientato in una città semidistrutta, dovrete eliminare una ventina di installazioni dalle quali escono in gran copia mezzi nemici e questo potrete farlo semplicemente riempiendoli di laserate o a colpi di blaster, che è un cannone dalle proprietà devastanti che però causa un rinculo tremendo e non è a ripetizione. Spazzate via le postazioni e i relativi carroarmatini apparirà il boss di fine schermo, un'astronave gigantesca dalla forma sferica che salta in su e in giù e che dovrà essere colpita più volte prima di ridurla in particelle subatomiche.
Il secondo livello è per la serie "lo scrocco": voi e il vostro piccolo mostro vi ritrovate SOPRA (e non dentro) a un gigantesco aereo nemico che sta sorvolando a un bel po' di altezza una lussureggiante foresta e indovinate che cosa do-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NADA

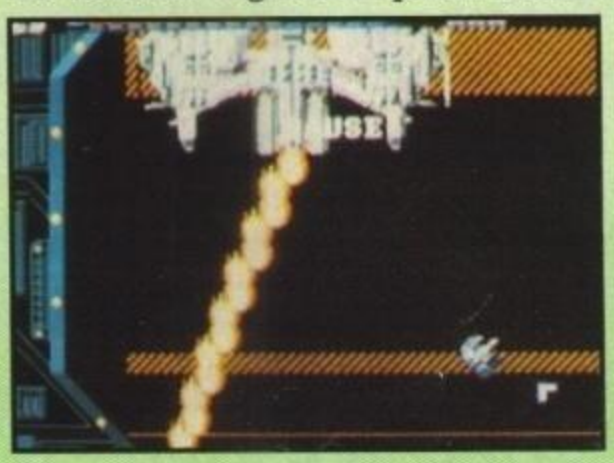


vrete fare? Ma è ovvio, distruggere tutti i motori dimodoché cada per terra in mille pezzi (i giapponesi, oltre a non intendersi di macchine, non sono neanche furbi: che fine mai farà il carroarmatino quando l'aereo cade?). Prima però di poter precipitare in santa pace ve la dovrete vedere con il "sistema di sicurezza": una gigantesca astronave che farà di tutto per vendicare la fortezza volante.

Nel terzo quadro infine ("infine" perché in due-tre ore di gioco non sono ancora arrivato al quarto) vi ritroverete per le vie di una strana città futuristica sospesa nel vuoto, un po' come in un fumetto, del quale non mi ricordo il titolo, dove si viveva in città divise per livelli collegati tra loro tramite una specie di ascensore. Qui dovrete abbattere degli strani veicoli dal moto alquanto incerto oltre a stare attenti alle strade che ogni tanto finiscono senza preavviso e che quindi vi farebbero "sivolare" nel blu dipinto di blu. Il guardiano di fine livello è un poderosissimo macchinario armato di un devastante lanciafiamme e missili teleguidati che non esiterà ad arrostirvi in men che non si dica.

Il quarto quadro (eh, si, ci sono arrivato tra una pausa e l'altra) è ambientato in una serie di formazioni rocciose dove dovrete scovare e distruggere dei tank alquanto coriacei che non staranno certo con le mani in mano e non ci penseranno due volte prima di blastarvi. Il mostro di fine livello non l'ho visto, quindi arrivateci voi.

In ogni quadro troverete un diverso sistema di armamento aggiuntivo che vi sarà più o meno utile a seconda li sappiate trovare e sfruttare: nel primo e terzo quadro troverete degli strani prismi rotanti che devieranno i vostri colpi in tutte le direzioni mentre se li colpirete con il blaster continueranno a sparare da tutte le parti furiosamente per un periodo di tempo senza che voi dobbiate fare niente. Nel secondo quadro trovate dei lanciamissili supplementari da montare ai lati del Granada che fungeranno come "spazza-tutto" essendo teleguidati (ne potete montare fino a quattro, due per lato) mentre nel quarto quadro troverete delle strane mine smart-bomb capaci di ripulire tutto lo schermo in un batter d'occhio.



MegaDrive

Sono stato favorevolmente impresso da questo Granada, non tanto per la realizzazione (nondimeno eccellente) ma per la giocabilità, l'immediatezza e la curva graduale della difficoltà ben strutturata. Non so perché, ma tutto quanto fa venire voglia di fare "ancora un'altra partita". In effetti la spinta principale di questo gioco non è quella classica del "vedere cosa c'è dopo" ma semplicemente quella di divertirsi il più possibile spaccando a destra e a manca.. Non c'è dubbio che gran parte del fascino dell'azione è dovuta agli effetti grafici veramente spettacolari come le esplosioni, la foresta sotto l'aereo che corre veloce, il numero impressionante di nemici e così via. Anche il sonoro compie la sua parte, con degli effetti davvero azzeccati e ricchi di atmosfera e delle colonne sonore ritmate e incalzanti. Non c'è che dire, davvero un ottimo gioco!

Globale 96%

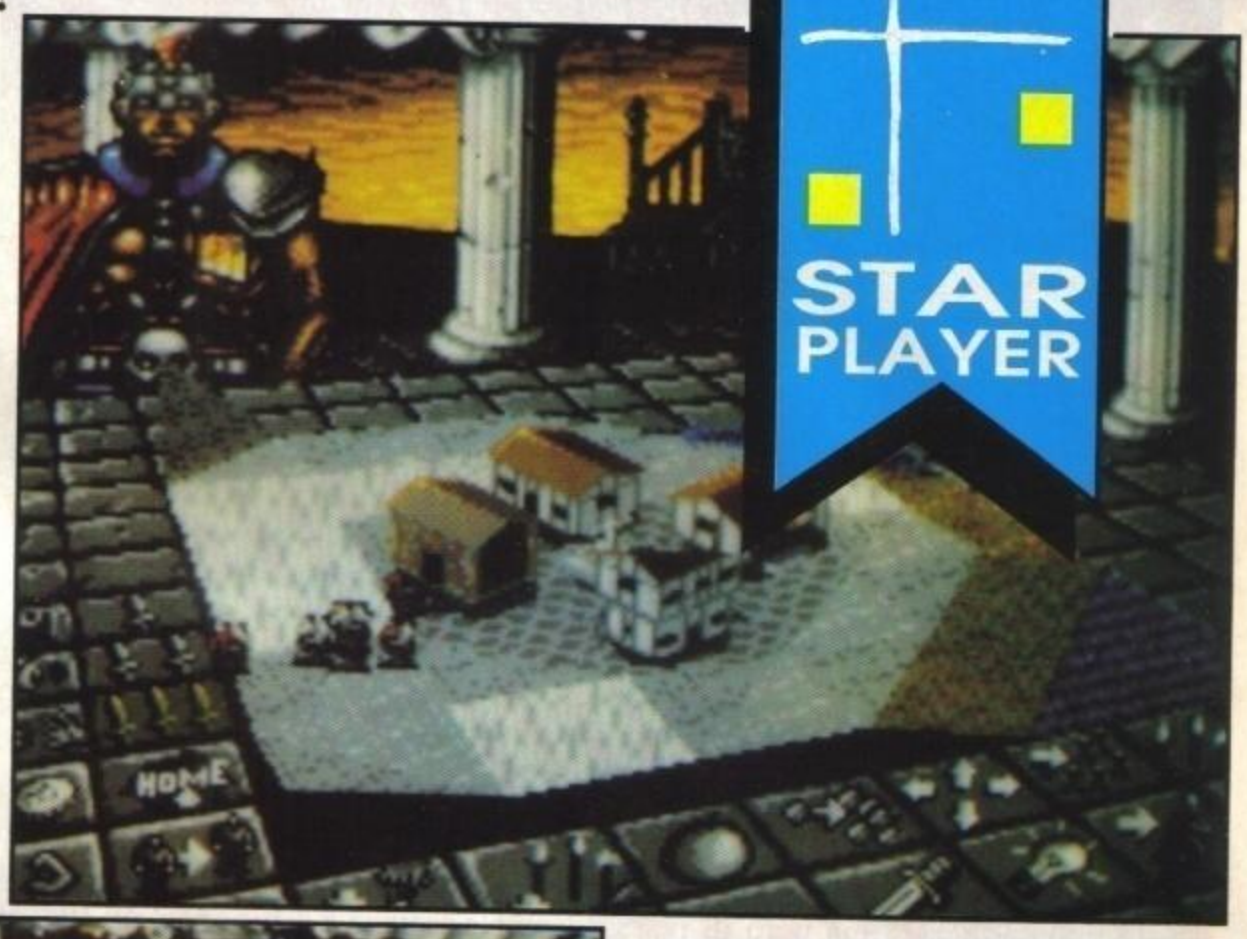
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELECTRONIC ARTS PER AMIGA L. 69.000

POWERM

Gli uomini erano seduti intorno al fuoco aspettando un comando dal loro capo. Erano esausti; avevano costruito armi e merci di scambio per tutta la notte. Ad un tratto, nel silenzio, si sente un belato. Bè, bè, bè... Embhè? Com'è 'sto gioco?



Powermonger è la sfida dei Bullfrog a superare sé stessi. Dopo l'entusiasmante e meritatissimo successo di Populous eccoli arrivare in tutti gli Amiga del mondo con questo Powermonger, una sorta di "gioco di guerra" nel quale però accadono anche cose di tutti i giorni.

Quando caricare Powermonger non aspettatevi di giocare a Populous perché il concetto è veramente diverso, malgrado i protagonisti siano sempre e comunque degli uomini (e delle donne, e dei bambini). Voi non siete un dio supremo, ma siete lì, in mezzo alla vostra gente, riconoscibili dal vostro mantello rosso. Siete lì vicino alla torre ormai diroccata, a "casa vostra" con pochi uomini. Dovrete riuscire a conquistare due terzi dell'isola su cui vi trovate e, per finire il gioco, dovrete conquistare ben 195 territori

e l'impresa non è certo facile.

La mappa che vedete all'inizio rappresenta tutti e 195 i territori divisi in altrettanti rettangoli. Ogni volta che ne conquistate uno il rettangolo da rosso diventa giallo e su di esso verrà posto un pugnale. A quel punto potrete accedere a uno dei rettangoli limitrofi.

Scelto il territorio da conquistare vi ritroverete su una mappa in stile Populous che potrete orientare come più vi garba. Potrete inoltre zoommare la zona che vi interessa o avere una più ampia panoramica.

A sinistra trovate una veduta via "satellite" del territorio e, con diversi colori, sono indicati gli altri insediamenti, i laboratori, gli alberi, le strade, gli uomini, le case, il cibo e mille altre cose. Per spostarvi potrete puntare il mouse o sulla

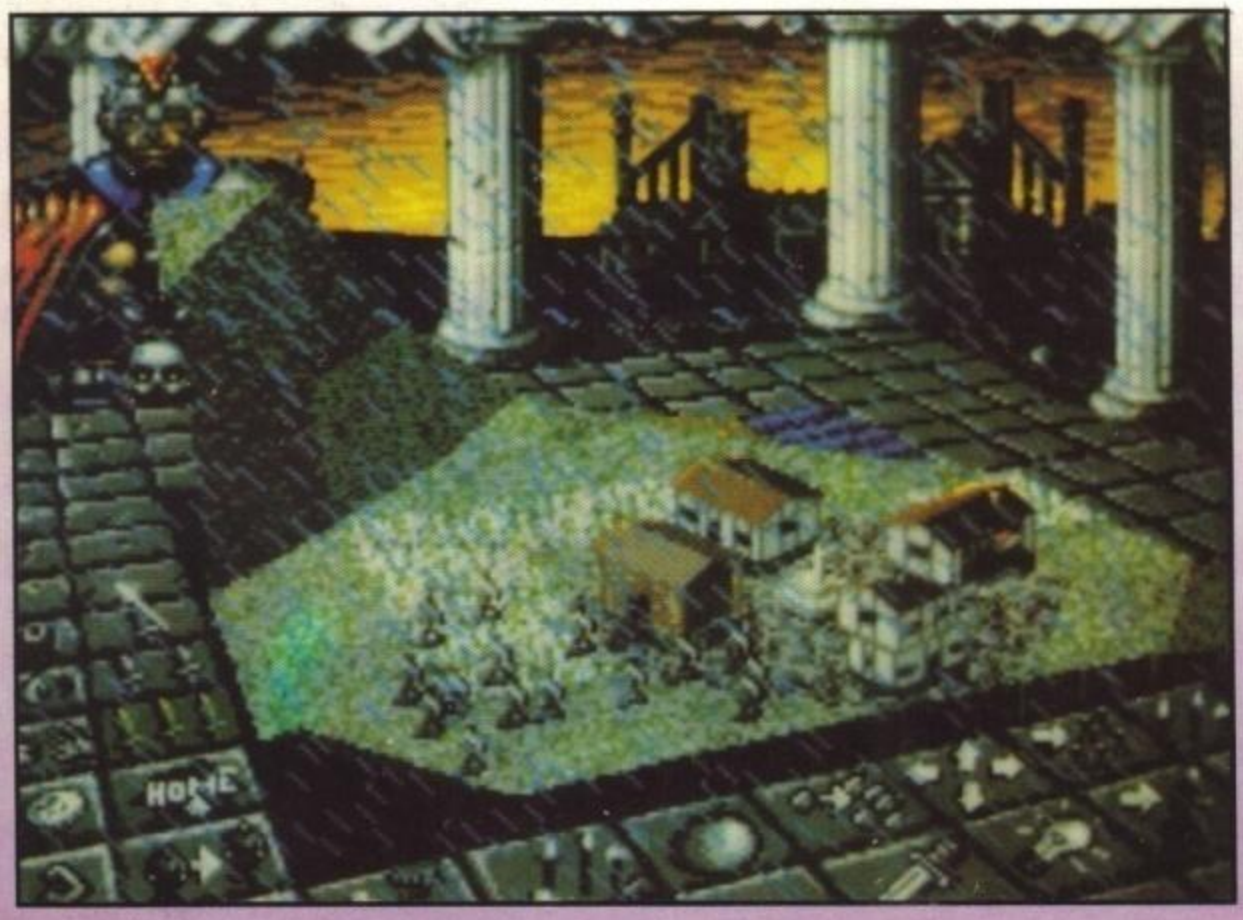
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MONGER

veduta via satellite o sulla bussola in basso a sinistra.
Per portare il vostro popolo alla pace, dovrete misurarvi con gli altri insediamenti e, per fare questo, dovrete spesso e volentieri attaccare i nemici. Ma state attenti. Prima di fare questo vi conviene assumere un carattere "attivo" e bellicoso (potrete infatti scegliere di volta in volta se avere un atteggiamento passivo, neutrale o attivo) ed essere certi di avere qualche arma. Le armi le costruiscono i vostri uomini, basta che voi diate l'ordine di farlo. Essi allora andranno in cerca di materiale per costruire: legno, metallo, argilla e, in rapporto al vostro carattere e alle materie prime reperibili, costruiranno vasellame, lance, archi, cannoni, barche. Sta a voi poi decidere se usare o meno queste nuove costruzioni.
Ricordate comunuque che siete degli uomini e avete bisogno di mangiare. Date quindi ordine ai vostri seguaci di andare a reperire del cibo, uccidere qualche pecora o qualche volatile (se ve ne sono).
Quando siete pronti portate pure il vostro popolo a combattere, ma se preferite potrete sempre tentare un'alleanza o creare dei commerci (che serviranno ad abbonire gli altri per poter poi chiedere alleanza).
Se proprio la battaglia vi vede perdenti, potrete allontanarvi dal luogo del disastro e cedere le armi, basta che lo decidiate in tempo, altrimenti sarà il game over.
Se la conquista andrà a buon fine vi ritroverete con un nuovo insediamento, nuovo cibo, nuovi uomini e magari con qualche altro generale. Potrete allora decidere di affidare a costui degli uomini e a questo punto dovrete gestire due (o più) gruppi di persone. Potrete anche mandarli a spiare un campo nemico, tanto per sapere che cosa succede.
Il bello di Powermonger sta nella possibilità di avere informazioni su QUALUNQUE cosa vedete sulla mappa, uomini compresi. Potrete quindi sapere di ognuno il nome, il sesso, l'età, la professione, quanto lavorano, dove vivono, in quale casa e, se sono sposati, il nome del coniuge! Finite così per affezionarvi a qualcuno e seguirlo in tutta la sua evoluzione. E' così che andrebbe giocato Powermonger. Dovrete entrare nello spirito del gioco della vita e questo a qualcuno potrà sembrare noioso, a qualcun altro meraviglioso.

Stefano Gallarini



Amiga

Powermonger è dettagliatissimo graficamente e molto, molto veloce. Lo zoom vi sorprenderà, così come il cinguettìo degli uccelli o il belare delle pecore. Vi sorprenderete a guardare gli uomini tagliare alberi, costruire e usare barche, cercare cibo. Riderete quando vedrete le anime dei morti salire in cielo, o gli stormi di uccelli volare via per il baccano che state facendo.
Vi divertirete un mondo giocando contro un amico via modem o via cavo data link, e a questo potrete aggiungere altri due avversari creati e gestiti dal computer. Eppure tutto questo non eguaglia lo splendore di Populous. Forse vi sembrerà un po' noioso, a volte invece meraviglioso. Sta di fatto che non dovete giudicare il gioco fino a che non siete entrati veramente nel suo spirito e non avete almeno altri due generali da gestire, solo così ne godrete appieno le potenzialità. Se vi è piaciuto Populous non fatevelo sfuggire, così pure se vi piacciono i giochi con tanta idea.

Globale 92%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

READYSOFT PER AMIGA L. 99.000

TIMEW

Daphne è nuovamente stata rapita e questa volta il cattivone è un temibile mago, Mordroc, che la vuole fare sua sposa. Dirk non ha per nulla voglia di andarla a riprendere, dopo quello che ha passato, ma a fargli cambiare idea ci pensa la suocera...

Il secondo appuntamento con Dirk e Daphne si apre intorno a una bella tavola imbandita in stile medioevale, dove stanno mangiando tanti bei dirkini con a capotavola il nostro prode Dirk. Ma, ahimè, sul più bello arriva la suocerona dell'eroe, la mamma di Daphne (che sembra più la madre di Dirk, per la verità) che sventagliando un mattarellone sulla testa del malcapitato, urla di andare SUBITO a riprendere la sua bella Daphne.

Dirk fugge prima di ricevere una bella randellata in testa e corre verso il castello che l'ha visto eroe la prima volta, sempre inseguito dalla suocera e dal suo mattarello.

Questa volta i serpenti del fossato che circonda il castello sono verdi e non viola, Dirk li supera e si rifugia dentro. Ma ancora una volta ci sono i problemi. Un drago rosso spunta dal buio e a peggiorare le cose ci si mette il mattarello della suocera che si sta avvicinando sempre di più... I KNOW BOY YOU ARE HERE!

Dirk non ne può più, scappa, scappa e cade in una voragine. Toh! Il Castello ha i sotterranei! Sorpresa! E nei sotterranei che cosa c'è? Semplice, la macchina del tempo! E allora Dirk che cosa aspetti? Sali, su! Ma come si fa ad azionarla? Semplice, si inserisce la spada nella fessura e poi si tira... Così... E ploff, ci si ritrova nell'era preistorica, e poi in paradiso e, infine, nel regno di Mordroc che sta ormai per infilare l'anello della morte sull'esile dito di Daphne. Ma Dirk è arrivato in tempo e, dopo una dura lotta fatta di movimenti a destra, sinistra, alto, basso, eccetera, riesce a infilare l'anello a Mordroc che si trasforma in una palla gigante. Un bacio sveglia Daphne e poi è l'idillio!

Ecco, questa è la storia del seguito del più famoso videogame concepito con la tecnologia dei lettori ottici a laser, che presto (me lo auguro proprio) vedremo nelle Sale Giochi italiane. Per ora accontentatevi di questa conversione casalinga che si rifà molto alla tecnica utilizzata per la creazione di Space Ace: caricamenti molto veloci, azione non fluidissima, scene molto spezzettate.

Del gioco sapete tutto: la mossa giusta al momento giusto. Se azzeccate la mossa il

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARP

cartone animato (perché di questo si tratta) prosegue la sua storia, altrimenti il protagonista muore e la scena che si vede rappresenta appunto il modo di morire dell'eroe.
Un cartone animato interattivo (quasi) dunque, che deve la sua fortuna alla potenza delle capacità degli animatori (nel caso della versione originale) che però sul computer perde molto, anche se resta sempre molto, molto piacevole restare a guardare le scene, una per una, lasciando giocare chi è capace! (IO!).

Stefano Gallarini

Amiga

Sto aspettando Time Warp da prima che fosse concepito! E finalmente è arrivato. Fresco fresco, due giorni prima di Natale! Questa volta la conversione è firmata ancora ReadySoft, mentre la seconda parte di Dragon's Lair (Escape From Singe's Castle) era stata curata (meglio) dalla Bethesda Software. Di Time Warp posso dire che c'è una storia molto bella, e credo che il gioco arcade sia davvero stupefacente, ma la conversione come al solito deve essere breve per ragioni ovvie di spazio sui dischetti, memoria, eccetera. Bene, Time Warp è un po' una delusione. Difficilissimo da giocare (spesso appena vedete una nuova scena dovete immediatamente dare una mossa) è molto frammentato e questo è dovuto al caricamento non del cartone animato, come si può pensare, ma della scena della morte. Infatti ogni volta che la morte di Dirk cambia (all'interno di una medesima situazione), il computer deve fare un caricamento. La versione Amiga non è installabile su Hard Disk, mentre quelle Mac e PC, sì. E questa è una grande pecca.
Non riuscite quindi a godervi pienamente la storia perché appunto è troppo spezzata, in compenso però è ben raccontata, meglio di Space Ace dove non si capiva perché ogni tanto era grande e ogni tanto piccolo (chi l'aveva giocato in Sala Giochi lo sapeva, ma gli altri?). L'unica cosa che salva davvero Time Warp è la scena finale, ossia da quando Mordroc sta per infilare l'anello al dito di Daphne a quando Dirk riesce a ucciderlo. E' una sequenza lunga e molto dinamica. Il finale, come al solito è troppo breve (il più bello resta quello di Space Ace) anche se migliore dei primi due Dragon's Lair. Il sonoro è eccezionale, con un sacco di dialoghi digitalizzati benissimo. Una nuova avventura grafica che non si deve perdere.

Globale 87%

http://www.oldgamesitalia.net/

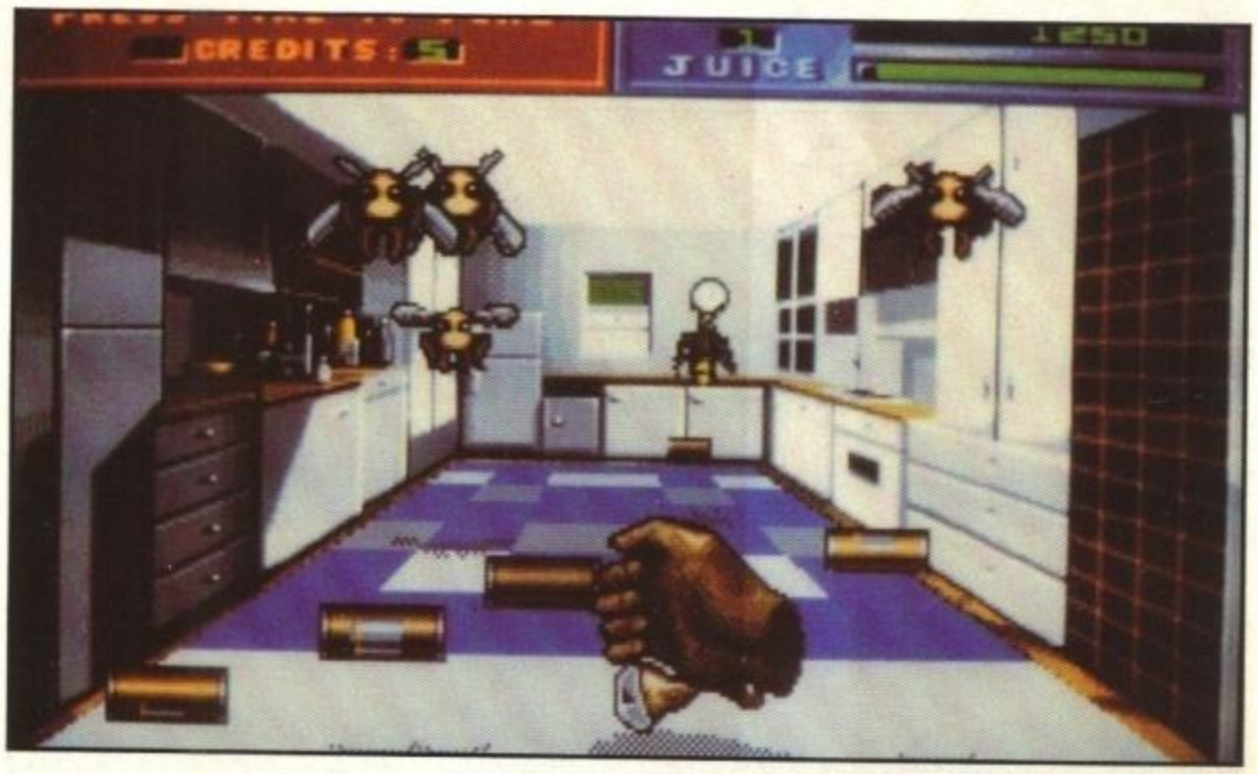
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AUDIOGENIC PER AMIGA L. 49.000

EXTERMINATOR

Mai visto niente del genere. Il nuovo gioco dell'Audiogenic riuscirà a sorprendere anche le persone più serie, che non si sono sconvolte nemmeno vedendo il gioco di Kenshiro su Megadrive!

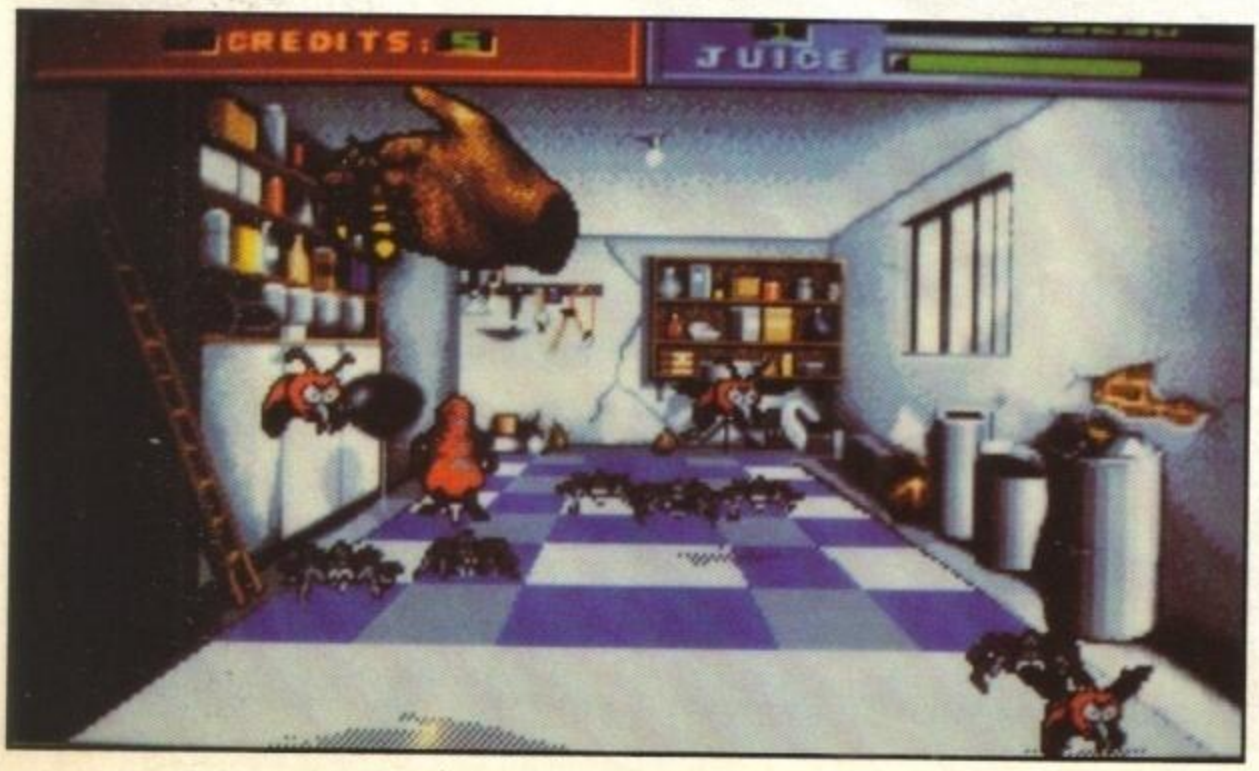


In questo gioco non dovrete guidare la solita navicella o il solito omaccione... Con due baffetti da sparviero! No, niente di tutto questo. Voi sarete infatti delle... Mani! Si, ma mani un po' strane!
E' successo infatti che alcune case sono state infestate completamente da un gran numero di insetti: scarafaggi, formiche, api, e chi più ne ha più ne metta! Il solo, l'unico in grado di disinfestare queste case maledette siete voi, EXTERMINATOR. La trama può leggermente assomigliare a quella del film "Ghostbuster", ma i protagonisti di quel film non avevano delle MANONE come voi!!
Il gioco inizia con una sequenza animata che vi fa vedere il furgoncino della vostra società di disinfestazione mentre parcheggia davanti a una casa infestata. Immediatamente lo sportellone si apre e escono un paio di mani, solo quelle, senza un corpo o le braccia; solo le mani! Queste si infilano subito nella casa e... Ha inizio il gioco.

Vostro compito sarà quello di disinfestare tutta la casa passando per le diverse stanze che la compongono. Potrete muovere le vostre mani in qualsiasi direzione desideriate. Sarete inoltre in grado di chiuderle, riuscendo così a schiacciare tutti gli insetti dotati di ali. Potrete infine battere il pugno contro il pavimento. Sarete così in gradi di schiacciare i ragni e le formiche (non c'è un po' di Scottex per ripulirsi dopo la strage?!?). Dovrete però stare molto attenti a una specie di insetto, difficilissimo da uccidere, che cercherà in ogni modo di pungervi.
Prendendo poi speciali bonus che vi si presenteranno durante il gioco, sarete in grado di sparare palline blu, letali per gli insetti.

La confezione del gioco si presenta molto "magra". Nel suo interno potrete trovare infatti solo il dischetto del programma e uno striminzito manuale; pensate che è un semplice foglietto grande poco più di una carta di credito!
Le musiche che potrete ascoltare sono molto carine e in tema. Se siete appassionati di film demenziali come "Una pallottola spuntata" e "L'aereo più pazzo del mondo", questo gioco fa per voi. E' consigliato però anche ai patiti di shoot'em up et similia.

Aaron Ghirardelli



Amiga

Il gioco è ben curato in ogni suo particolare. Il suono è gradevole e la grafica ineccepibile. Certo l'idea è davvero originale, e questo non può che essere un grande pregio. E' vero che dopo averlo giocato un bel po' potrebbe risultare noiosetto, ma scusate, quale spara e fuggi non lo è? Questa è un'idea ben realizzata, e tanto vale.

Globale 82%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

USA today

Vieni a giocare con noi!

Durante la trasmissione USA TODAY in onda su Italia 7 dal lunedì al venerdì alle 13.45 e alle 19.15, il sabato alle 19.30 e la domenica alle 22.30, The Games Machine e Zzap! presentano con Sega i giochi per Console.
VOTA IL GIOCO PER MEGA DRIVE O PER MASTER SYSTEM CHE PREFERISCI E **POTRAI ESSERE INVITATO A SFIDARE STEFANO DURANTE LA TRASMISSIONE DI SABATO!**
Partecipare è semplicissimo, basta compilare il tagliando che trovi in fondo a questa pagina e inviarlo a:

EDIZIONI HOBBY - USA TODAY
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

LA TUA PREFERENZA CI SERVIRÀ A STILARE LA CLASSIFICA DEI GIOCHI PER CONSOLE PIU BELLI E...
... POTRAI ESSERE CON NOI A GIOCARE IN TV!

NOME E COGNOME ..... VIA .....
CITTÀ .....CAP ..... PROVINCIA (SIGLA) .....
NUMERO DI TELEFONO ..... ETÀ .....
GIOCO PREFERITO PER MEGA DRIVE .....
GIOCO PREFERITO PER MASTER SYSTEM .....

P.S. SE PUOI, INVIA ANCHE UNA TUA FOTO!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GOLDEN AXE

TRE potenti guerrieri
e TRE speciali forme di magia
a tua completa disposizione
in una affascinante lotta contro il male.

Amiga

Atari ST

Commodore 64

Amstrad CPC

Spectrum

LEADER

LA CRITICA HA DETTO:

"Il **MIGLIOR GIOCO** nel suo genere,
la **MIGLIORE CONVERSIONE** da coin-op
e **UNO DEI MIGLIORI GIOCHI** di tutti i tempi. **"96%"**

ZZAP! novembre.

Available on Atari ST, Amiga, Commodore 64, Spectrum and Amstrad CPC

Virgin GAMES

SEGA

Virgin Mastertronic Ltd. 1990

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

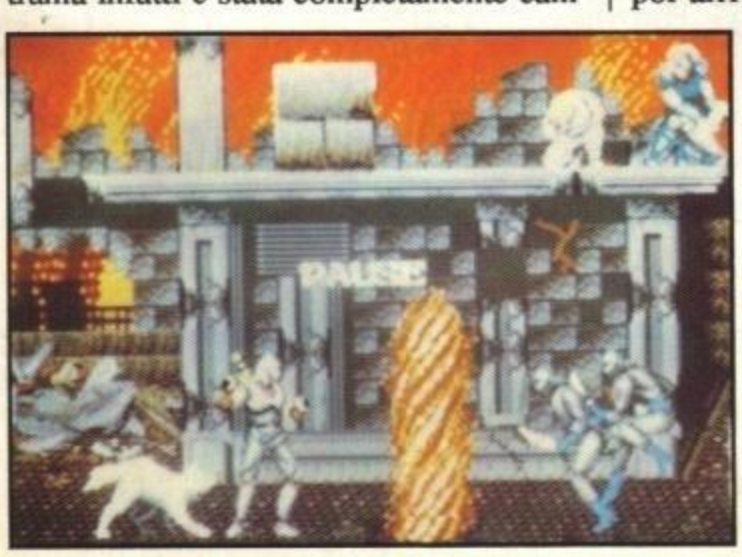
SHADOW DANCER

Nella recensione di Chaos Strikes Back ho accennato a Shadow Dancer e a un cane: quelli di voi che la avranno letta si saranno chiesti certo "ma che cavolo sta dicendo questo?". Ebbene, soddisfate la vostra curiosità leggendo questa!

Shadow Dancer qui in redazione è stato l'oggetto di svariate discussioni, ed il perché è presto detto. Un paio di anni fa uscì nelle sale giochi un simpatico gioco chiamato Shinobi, e fin qui, nessun problema. Dopo un po' uscirono due giochi differenti, tutti e due erano il seguito di Shinobi ma nessuno dei due si collegava all'altro. Il primo, Super Shinobi (o Revenge of Shinobi) , era un gioco per Megadrive (tra l'altro molto bello) mentre il secondo, Shadow Dancer, era un coin-op praticamente identico a Shinobi che però includeva anche il cane del protagonista. Non si può parlare di sfruttamento illegale di diritti, anche perché tutti e due i giochi erano della Sega come l'originale, quindi ecco che abbiamo DUE seguiti ufficiali. A distanza di un po' di mesi, ecco la conversione di Shadow Dancer per Megadrive, ma, sorpresa! Di Shadow Dancer ha ben poco. Le uniche cose rimaste sono il cane e il ninja bianco. La trama infatti è stata completamente cambiata e così nemici e scenari, e che cosa è saltato fuori? Il seguito di Super Shinobi, ovvero Shinobi 3!!! Se poi aggiungiamo al tutto il fatto che quando si alza il livello di difficoltà appaiono le scritte "Shadow Dancer II" e "Shadow Dancer III", abbiamo una bolgia indescrivibile! Bah, passiamo al gioco vero e proprio, che è meglio.

Dopo aver sconfitto Zeed e Neo-Zeed, il ninja chiamato Joe Musashi è costretto a entrare di nuovo in azione: una banda di criminali chiamati Union Lizard e comandati da uno strano e misterioso rettile ha messo a ferro e fuoco New York prendendone prigionieri gran parte degli abitanti. Il vostro compito come al solito è quello di andare a liberare tutti gli ostaggi e nel frattempo sgominare la UL.

L'azione è visualizzata allo stesso modo di Shinobi, ovvero di lato con scroll multidirezionale e in preferenza orizzontale. Musashi incomincia la sua missione da una parte incendiata di New York con tanto di tombini che saltano ed esplodono. Da qui in poi è tutto un divertimento: il secondo quadro vede sempre NY squassata dal terremoto mentre subito dopo si incontra il primo "mostro", un gigantesco samurai che fa crollare il soffitto e lancia palle di fuoco. La seconda sezione incomincia su un ponte della ferrovia e finisce presso una stazione per poi arrivare al secondo boss, una faccia di pietra che sporge dal muro e che vi fa crollare addosso dei manoni sempre di pietra. Il terzo quadro è ambientato prima su delle impalcature intorno alla base della statua della libertà e poi su un ascensore che vi porterà fino in cima dove combatterete con una tizia armata di lame rotanti (la moglie di Goldrake?). Il quarto quadro è ambientato in una serie di caverne (non l'ho finito) mentre il quinto e ultimo (ci sono arrivato senza finire il quarto, miracoli dei cheat-modes) vi vede protagonisti di una serie di scontri contro TUTTI i nemici che avete incontrato fino ad ora dentro una serie di stanze sotterranee.



Ultima cosa: il vecchio quadro bonus di Shinobi è stato eliminato, e ora potete guadagnare fino a tre vite per volta in uno nuovo, dove dovrete buttarvi dalla cima di un grattacielo e ammazzare al volo tutti i ninja che passano. Originale, vero?

M.A.

MegaDrive

Shadow Dancer mi lascia un po' perplesso. Certo, la realizzazione tecnica è impeccabile, anzi, è anche molto buona con numerosi tocchi che denotano una certa attenzione ai particolari. Sarà perché sa così tanto di "già visto". Ad ogni modo, non si può avere un gioco completamente originale al giorno, e allora ben venga una buona realizzazione di un concept a posto. Personalmente avrei introdotto più particolari, poi non so...

Globale 89%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Telefono
Fax
Posta

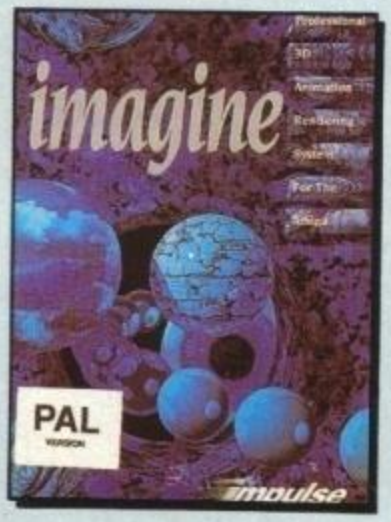
ALEX COMPUTERS
Mail Service

TUTTA ITALIA
CONSEGNA IN 24-36 ORE
MERCE A MAGAZZINO

AMIGA
PROFESSIONALI

3 DEMON	160.000
3 D CAD AMIGA	182.000
A CAD TRANSLATOR	299.000
A-MAX MACINTOSH EMULATOR	300.000
A-MAX ROM 128 Kb	345.000
A-MAX DRIVE	495.000
A TALK III	160.000
AC/BASIC	295.000
AC/FORTLAN	432.000
AEGIS ANIMAGIC	150.000
AEGIS AUDIOMASTER II	150.000
AEGIS DRAW 2000	400.000
AEGIS DRAW PLUS	279.000
AEGIS LIGHT CAMERA ACTION	135.000
AEGIS MODELLER 3D	152.000
AEGIS SONIX 2.01	139.000
AEGIS VIDEOSCAPE 3D	290.000
AEGIS VIDEOTITLES	225.000
ALGEBRA	69.000
AMIGA DRIVA AGLINEAMENT	82.000
AMIGA DOS EXPRESS	54.000
AMIGA DOS TOOLBOX	99.000
AMIKIT	69.000
AMIFONTS I	79.000
AMIFONTS II	79.000
AMOS	145.000
ANALIZE 2.0	155.000
ANIMATE 3D PAL	255.000
ANIMATOR EDITOR	90.000
ANIMATOR EFFECT	79.000
ANIMATOR FLIPPER	79.000
ANIMATOR MULTIPLANE	137.000
ANIMATOR ROTOSCOPE	120.000
ANIMATOR STAND	79.000
ANIMATION STATION	155.000
ANIMATION APPRENTICE	445.000
ANIMOTION	155.000
AREXX LENGUAGE	85.000
B.A.D. DISK OPTIMIZER	85.000
BBS PC	230.000
BENCHMARK MODULA 2	330.000
BENCHMARK C LENGUAGE	135.000
BENCHMARK IFF IMAGE LIBRARY	135.000
BENCHMARK SAMPLE LIBRARY	159.000

BOOT CHAMP.	69.000
BOOT MAKER 1.2	30.000
BROADCAST TITLER 2	525.000
BUTCHER 2.0	69.000
C ZAR	287.000
C VIEW 1	79.000
C VIEW 2	79.000
CALCULUS	79.000
CALIGARI PROFESSIONAL	3.100.000
CALIGARI CONSUMER	359.000
CALLIGRAPHER	195.000
CALLIGRAPHER FONT 1,2,3,4	135.000
CHROMAP	170.000
CHROMAPAINT	110.000
CLI MATE 1.2	69.000
CLI TOOL 1.0	39.000
CYNIUS ED PROFESSIONAL	159.000
DATARETRIVE	129.000
DATARETRIVE PRO	449.000
DELUXA PAINT HELP	59.000
DELUXE PHOTLAB	240.000
DELUXE PRINT II	135.000
DELUXE PRODUCTION	329.000
DESCARTES	59.000
DESIGN DB BUSINESS	99.000
DESIGN DB HOME	69.000
DESIGNSAURUS	85.000
DIGI PAINT 3	149.000
DIGI VIEW 4.0 GOLD	300.000
DIGI VIEW COLOR FILTER MOTOR	115.000
DIGI VIEW GENDER CHANGER	36.000
DIGI WORKS 3D	189.000
DIRECTOR THE	109.000
DIRECTOR THE TOOLKIT	69.000
DISK MASTER	85.000
DISK MECHANIC	137.000
DISK-2-DISK	85.000
DISK WIK	85.000
DOS LAB	49.000
DOS-2-DOS	89.000
DOUG'S MATH ACQUARIUM LIBRARY	122.000
DOUG'S COLOR COMM.	59.000
DOUG'S MATH ACQUARIUM	35.000
DR. TERM PROFESSIONAL	115.000
DRIVE ALIGNMENT KIT	82.000
DSM DISASSEMBLER	109.000
DINAMIC CAD	748.000
EXCELLENCE!	450.000
EXPRESS COPY	75.000
FACC II FLOPPY ACCELLERATOR	59.000



FANCY 3D FONTS SCULPT ANIM	122.000
FANCY 3D FONTS TURBO SILVER	122.000
FANTAVISION	95.000
FONT SET 1	60.000
FONT WORKS	155.000
FONT & BORDER	59.000
G.O.M.F. 3.0	69.000
G.O.M.F. BUTTON	114.000
GALLERY 3D	129.000
GD DESKTOP BUDGET	110.000
GD DYNAMIC DRUMS	129.000
GD PAGESETTER	79.000
GD PAGESETTER FONTS1	29.000
GD PAGESETTER GOLD SPELL	77.000

GD PAGESETTER LASER SCRIPT	77.000
GD PROFESSIONAL DRAW	250.000
GD PROFESSIONAL PAGE	570.000
GD PROFESSIONAL PAGE TEMP	95.000
GD SOUND OASIS	159.000
GD STRUCTURED CLIP ART	69.000
GD TRANSCRIPT	109.000
GFA ASSEMBLER	119.000
GFA BASIC INTERPRETER 3.51	211.000
GFA BASIC COMPILER 3.52	79.000
GRAFIC STUDIO	99.000
HAICALC	95.000
HAMANDEL	67.000
HARD DRIVE BACKUP	135.000
HISOFT BASIC COMPILER 1.0	169.000
HOME BUILDERCHOICE	135.000
HOME BUILDER PRINT	574.000
HOME DESIGN CAD	300.000
ICON PAINT	149.000

INTERCHANGE	85.000
INTERCHANGE 3D OBJETC	39.000
INTERCHANGE FORM IN FLIGHT	39.000
INTERCHANGE TURBO SILVER	59.000
INTERFONTS 3D DESIGNER	180.000
J-FORTH	279.000
KARA FONTS	125.000
KEY TO -C-	59.000
LASER PLOT 1.2	79.000
LASER PRINT 1.2	139.000
LASER UP FONTS 1	67.000
LASER UP UTILITY VOL. 1	67.000
LASERSCRIPT	79.000
LATTICE C + +	645.000
LATTICE C COMPILER 5.11	465.000
LOGIC WORKS 2.0	439.000
M	300.000
M2 MODULA 2 V3.2	310.000
M2 DEBUGGER	189.000

SUPRADRIVE HD 30 Mb PER A500	1.300.000
SUPRADRIVE HD 40 Mb PER A500	1.420.000
SUPRADRIVE HD 80 Mb PER A500	1.889.000
SUPRADRIVE HD 105 Mb PER A500	2.100.000
SUPRADRIVE 44Mb Hc UNIT.	2.180.000
INTERFACCIA SCSI PER A500	406.000
SUPRARAM 512 Kb PER A500 CON OROLOGIO	187.000
HARD CARD SCSI 40Mb (A2000)	1.220.000
HARD CARD SCSI 80Mb (A2000)	1.720.000
HARD CARD SCSI 105Mb (A2000)	1.870.000
ESPANSIONE 8Mb OK A2000	367.000
ESPANSIONE 8Mb 2Mb A2000	640.000
ESPANSIONE 8Mb 4Mb A2000	900.000
ESPANSIONE 8Mb 6Mb A2000	1.200.000
ESPANSIONE 8Mb 8Mb A2000	1.460.000
SUPRAMODEM 2400 INT. A2000	301.000
SUPRAMODEM 2400 EXT. A2000/A500	314.000

M2 MATH TREASURE	89.000
MAC-2-DOS	205.000
MANX	59.000
MANX ATZEC C COMPLETE DEV SYST.	725.000
MANX ATZEC C DEVELOPER 3.6	370.000
MANX ATZEC C PROFESSIONAL 3.6	370.000
MANX LIBRARY'SSOURCES	446.000
MANX SOURCER LEVEL DEBUGGER	188.000
MARAUDER II	69.000
MASTER FONTS 3D VOLUME 1	65.000
MASTERPICE FONTS	340.000
MATH TALK	69.000
MATH TALK FRACTION	69.000
MAXIPLAN	220.000
MAXIPLAN PLUS	290.000
MICROFICHE FILER PLUS	260.000
MIDI MAGIC	225.000
MIDI VU DESKTOP MUSIC	69.000
MUSIC STUDIO	93.000
MY PAINT	79.000
ONLINE!	107.000
ONLINE PLATINUM!	152.000
ORGANIZE	124.000
PAGE FLIPPER PLUS F/X	239.000
PAGE FLIPPER 3D (PAL)	239.000
PAGE RENDER 3D	239.000
PAGE STREAM 2.0	310.000
PAGE STREAM FONTS 1.16	59.000
PAGE STREAM FONTS POSCRIPT A-B-C	59.000
PEN PAL	226.000
PIC MAGIC 250 CLP ART 10 DISHI	159.000
PICTIONARI	75.000
PIXOUND	125.000
PLANETARIUM	110.000
POWER WINDOW 2.5	145.000
PRECALCULUS	79.000
PRINT MASTER PLUS	69.000
PRINT MASTER ART. 1-2-3	49.000
PRINT MASTER FONTS & BORDER	59.000
PRO BOARD	720.000
PRO ED	49.000
PRO FONTS 1-2	59.000
PRO NET	720.000

PRO STUDIO	230.000
PRO VIDEO CGI (PAL)	350.000
PRO VIDEO PLUS (PAL)	480.000
PRO VIDEO FONTS 1-2-3	196.000
PRO WRITE	189.000
PROBABILITY TEORY	99.000
PROJECT D	85.000
PUBBLISHER THE	275.000
SCRIBBLE!	122.000
SCRIBBLE PLATINUM!	226.000
SCULPT 3D XL	255.000
SCULPT ANIMATE 4D	790.000
SCULPT ANIMATE 4D JR.	235.000
SOUND SAMPLER NORDSTER	81.000
SOUND SCAPE UTILITY 1/2	84.000
SUPERBASE 2	204.000
SYNTHIA	159.000
SYNTHIA PROFESSIONAL	575.000
TDI MODULA 2	450.000
TDI MODULA 2 DEVELOPER	226.000
TDI MODULA 2 REGULA	152.000
TRIGONOMETRY	79.000
TURBO PRINT	79.000
TURBO SILVER 3.0	295.000
TURBO SILVER CONVERTER.	59.000
TV SHOW	149.000
TV TEXT	149.000
TX ED PLUS	104.000
ULTIMATE SOUND TRAKER	73.000
V.I.P.	89.000
VIDEO EFFECTS 3D	349.000
VIDEO FONTS	79.000
WHO WHAT WHERE WHEN	149.000
WINDOW PRINT 2	52.000
WORD MASTER	85.000
WORKS PLATINUM!	439.000
WORLDATLAS	89.000
WSHELL	79.000
X-CAD DESIGNER	225.000
X-CAD PROFESSIONAL	725.000
X-COPY II	39.000
X-COPY II + HARDWARE	59.000

ZOETROPEV 1.1	220.000
ZUMA FONTS 1-2-3-4	59.000

NEWS

AMIGA LOGO	139.000
3D PROFESSIONAL	650.000
GD PROFESSIONAL DRAW 2.0	269.000
CAN DO	205.000
PROMOTION	115.000
THE ANIMATION STUDIO	245.000
IMAGINE	420.000

VIDEOGENLOCK MK II	L.	359.000
SGENLOCK (SEMIPROFESSIONALE)	L.	550.000
PAL SPLITTER	L.	249.000
TELEVIDEO	L.	199.000
OMEGA SOUNDSAMPLER 56 Khz	L.	144.000
SCANNER 400 DPI 16 toni di grigio con software (A500, A2000, A3000)	L.	750.000
SCANNER 200 DPI 16 toni di grigio con software (A500, A2000, A3000)	L.	550.000
SCANNER A4 (A500, A2000, A3000)	L.	1.440.000

VIDEON III AMIGA L. 529.000
Digitalizzazione video 4096 colori in HI-RES

VIDEON III PC L. 660.000
Digitalizzazione video PC

PUOI ORDINARE:

TEL: **011/7730184** o **011/4033529**

FAX 24 ore su 24: **011/7730184**

POSTA: **ALEX Mail Service**
C.so Francia 333/4
10142 Torino TO

GAME BOY

BOXXLE	58.000
LOCK'N'CHASE	55.000
NEMESIS	64.000
FIST OF THE N. STAR	58.000
POWER RACER	61.000
CHASE HQ	58.000
TASMANIA STORY	58.000
QIX	55.000
MARIO LAND	55.000

http://www.oldgamesitalia.net/
r motivi di spazio non possiamo pubblicare tutti i titoli a lis
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Telefono
Fax
Posta

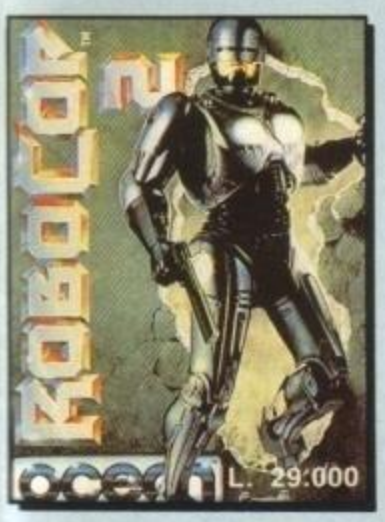
ALEX COMPUTERS
Mail Service

TUTTA ITALIA
CONSEGNA IN 24-36 ORE
MERCE A MAGAZZINO

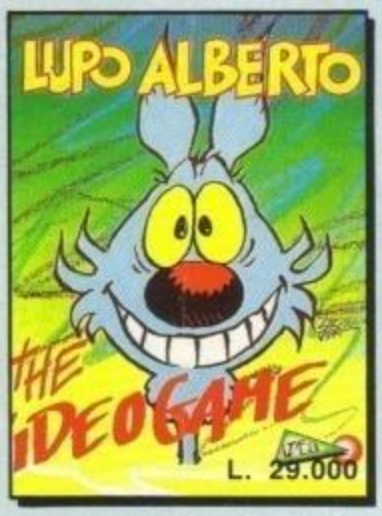
AMIGA

ARCADE

1ST PERSON PINBALL	39.000
AMEGAS	15.000
ANARCHY	29.000
AFTER THE WAR	18.000
BADLANDS	TELEF.
BACK TO FUTURE II	49.000
BACKLASH	15.000
BLACK TIGER	29.000
BLOCK-OUT	59.000
BOMBER BOB	29.000
CADAVER	TELEF.
CAPTIVE	59.000
▸ **CHASE HQ II**	**29.000**
CYBERWORLD	29.000
▸ **DEATHTRAP**	**49.000**
▸ **DICK TRACY**	**49.000**
▸ **DRAGONS LAIR II**	**99.000**
DRAGON'S LAIT	109.000
DOMINATION	39.000
EDITION ONE	49.000
ESC. FR. PLANET OF R.M.	25.000
ESCAPE FROM SING. C	99.000
▸ **ESWAT**	**29.000**
GHOSTS'N GOBLINS 1 MB	29.000
GOLD OF THE AZTEC	29.000
▸ **GOLDEN AXE**	**29.000**
▸ **GREMLINS II**	**39.000**
HOLLYWOOD POKER PRO	52.000
INFESTATION	38.000
▸ **INT. WRESTLING GAME MATCH**	**TELEF.**
HEROES	49.000
LEAVING TERAMIS	29.000
▸ **LINE OF FIRE**	**29.000**
▸ **LOOPZ**	**49.000**
JUMPING JACKSON	39.000
KLAX	25.000
LIVINGSTONE II	39.000
▸ **LUPO ALBERTO**	**29.000**
MANIX	49.000
MEAN STREETS	TELEF.
MIDNIGHT RESISTANCE	29.000
MR. DO RUN RUN	39.000
NEW YORK WARRIOR	29.000

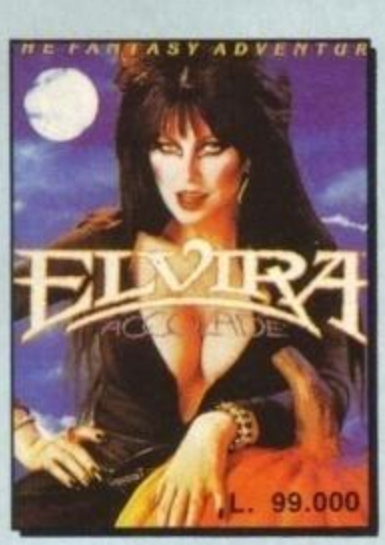


NIGHT HUNTER	49.000
NINJA SPIRIT	49.000
OFF-ROAD RACING	29.000
▸ **PANG**	**29.000**
PERSIAN GULF INFERNO	39.000
PINBALL MAGIC	25.000
PLATINUM	49.000
PLOTTING	29.000
PROJECTILE	49.000
PROPHECY VIKING CHILD	39.000
▸ **PUFFY'S SAGA**	**29.000**
RESOLUTION 101	29.000
RICK DANGEROUS II	TELEF.
▸ **ROBOCOP II**	**29.000**
ROGUE TROOPER	TELEF.
ROTOX	29.000
SATAN	29.000
SHADOW OF THE BEAST II	69.000
SLY SPY SECRET AGENT	TELEF.
SKIDZ SKATE	29.000
SPACE ACE	99.000
SPELLBOUND	29.000
▸ **SPIDER MAN**	**39.000**
STAR TRASH	29.000
▸ **STRIDER II**	**29.000**
STRYX	29.000
▸ **S.T.U.N. RUNNER**	**29.000**
TEAM SUZUKI	TELEF.
▸ **TETRIS III**	**49.000**
▸ **THE AMAZING SPIDERMAN**	**39.000**
THE FINAL BATTLE	49.000
THE NEVER ENDING ST. II	TELEF.
THE KILLING GAME SHOW	49.000
THE PLAGUE	39.000
THE PREMIER COLLECTION	39.000
THE SPY WHO LOVED ME	29.000
THE TIME MACHINE	49.000
▸ **THE WRATH OF DEMON**	**69.000**
TOTAL RECALL	TELEF.
▸ **TOYOTA CELICA**	**49.000**
▸ **TURBO CHALLENGE**	**49.000**
TURRICAN	29.000
U.N. SQUADRON	TELEF.
VENUS THE FLYTRAP	49.000
WHEELS OF FIRE	59.000
YOLANDA	49.000
X-OUT	29.000
XENON II	39.000
▸ **ZOMBI**	**49.000**
▸ **Z-OUT**	**29.000**



STRATEGIA / SIMUL

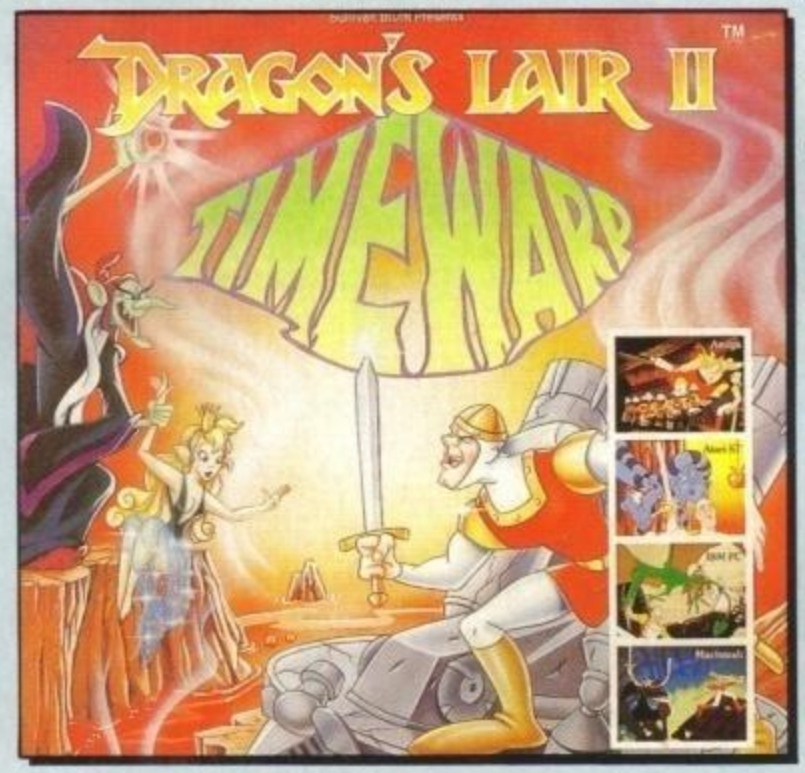
▸ **A-10 TANK KILLER**	**69.000**
ATTACK SUB (ITA.)	45.000
1943 BATTLE HAWKS	29.000
▸ **BATTLE COMMAND**	**49.000**
▸ **BLITZKRIEG**	**69.000**
BLUE ANGELS	42.000
EUROPEAN SHUTTLE SIMUL.	69.000
DAMA SIMULATOR	42.000
DAMOCLES	39.000
DRAGON STRIKE	69.000
F-16 COMBAT PILOT	59.000
F-16 FALCON	59.000



F-19 STEALTH FIGHTER	69.000
F-29 RETALIATOR	49.000
FALCON MISSION DISK	49.000
FALCON MISSION DISK 2	39.000
FIGHTER BOMBER	59.000
FLIGHT SIM II	99.000
F. BOMBER MISSION DISK	29.000
GOLD OF THE AMERICAS	72.000
IMPERIUM	45.000
M-1 TANK PLATOON	TELF.
M-4 SHERMAN	25.000
MAGIC FLY	49.000
MIDWINTER	69.000
MIG-29	TELEF.
PIRATES	59.000
POPULOUS	45.000
POPULOUS PROM. LAND	21.000
▸ **POWERMONGER**	**59.000**
RINGS OF MEDUSA	49.000
SECOND FRONT	69.000
SIM CITY	59.000
SIM CITY-TERRAIN EDITOR	28.000
STORM ACROSS EUROPE	69.000
SUPREMACY	59.000
TEAM YANKEE	TELEF.
THE LOST PATROL	49.000
THEIR FINEST HOURS	49.000
USS JOHN YOUNG	49.000
VENOM WING	TELEF.
WARHEAD	49.000
▸ **WHITE DEATH**	**59.000**
WINGS	49.000
XIPHOS	TELEF.

SPORT / AZIONE

ALL TIME FAVOURITES	45.000
BUDOKAN	49.000
DAYS OF THUNDER	49.000
EXTRA TIME	18.000
E. HUGHES INT SOCCER	39.000
G. NORMAN SHARK ATTACK	39.000
GRAN PRIX CIRCUIT	42.000
INT. CHAMP. WRESTLING	29.000
K. DALGLISH SOCCER MATCH	29.000
KICK-OFF 2	29.000
O.P. BASKETBALL	49.000
ORIENTAL GAMES	59.000
PLAYER MANAGER	39.000
RVF HONDA	59.000
STUNT CAR RACER	59.000
SUBBUTEO	49.000
TENNIS CUP	29.000
THE BASKET MANAGER	39.000



TIE BREAK	29.000
TV SPORT BASKETBALL	49.000
TV SPORT FOOTBALL	59.000
W. GRETZKY HOCKEY	59.000

ADVENTURE / R.P.

B.S.S. JANE SEYMOUR	49.000
BASKET MANAGER	24.000
BATTLE MASTER	59.000
CASTLE MASTER	25.000
CHAMPIONS OF KRYNN	69.000
CHRONO QUEST II	59.000
CODENAME: ICEMAN	69.000
CORPORATION	59.000
DRAGON FLIGHT	49.000
DRAGONS OF FLAME	59.000
DRAGON'S BREATH	49.000
DRAKKHEN	59.000
▸ **DUCK TALES**	**59.000**
▸ **DUNGEON MASTER II**	**49.000**
▸ **ELVIRA**	**99.000**
GOLD RUSH	49.000
HERO'S QUEST	59.000
HILLSFAR	59.000
INDI 500	49.000
LEGEND OF FAERGHAIL	49.000
LEISURE SUIT LARRY I	49.000
LEISURE SUIT LARRY II	69.000
LEISURE SUIT LARRY III	69.000
MURDER	29.000
MYSTERE	29.000
KING'S QUEST I	59.000
KING'S QUEST II	59.000
KING'S QUEST III	59.000
MANIAC MANSION	59.000
MAN HUNTER N.Y.	59.000
MAN HUNTER II S.F.	59.000
▸ **OPERATION STEALTH**	**59.000**
PLAY 3D SOCCER	59.000
POLICE QUEST	49.000
POLICE QUEST II	59.000

POOL OF RADIANCE	69.000
SEX VIXEN FROM SPACE	59.000
SWORD OF ARAGON	59.000
SWORDS OF TWILIGHT	29.000
SPACE QUEST I	59.000
SPACE QUEST II	59.000
SPACE QUEST III	69.000
THE LAST NINJA II	49.000
THE IMMORTAL	49.000

MS-DOS

ARCADE

AFTER BURNER	59.000
BLOCK OUT	29.000
BLOOD MONEY	59.000
▸ **BUBBLE BOBBLE**	**29.000**
CLOUD KINGDOMS	49.000
▸ **CRASH COURSE**	**49.000**
DAYS OF THUNDER	49.000
▸ **DICK TRACY**	**49.000**
DOUBLE DRAGON II	29.000
DRAGON'S LAIR	99.000
GHOSTBUSTERS II	49.000
GHOST'N GOBLINS	29.000
▸ **NO EXIT**	**39.000**
OUT RUN	29.500
▸ **PGA TOUR GOLF**	**59.000**
▸ **RAMBO III**	**29.000**
RESOLUTION 101	29.000
ROGER RABBIT	39.000
SATAN	29.000
SPACE HARRIER	29.000
▸ **SPIDER MAN**	**39.000**
STRIDER	29.000
▸ **S.T.U.N. RUNNER**	**29.000**
▸ **TEST DRIVE III**	**65.000**
WELLTRIS	59.000

STRATEGIA / SIMUL.

688 ATTACK SUB	79.000
A 10 TANK KILLER	69.000
AMERICAN CIVIL WAR I	72.000
▸ **BATTLETECH II**	**69.000**
BATTLECHESS II	69.000
▸ **BLITZKREG**	**79.000**
BLUE ANGELS	45.000
▸ **BLUE MAX**	**59.000**
BREACH II	49.000
▸ **BUCK ROGER**	**79.000**
CENTURION DEF. OF R.	49.000
DRAGONSTRIKE	69.000
F-15 STRIKE EAGLE II	79.000
F-16 FALCON XT	69.000
F-16 FALCON AT	89.000
F-16 COMBAT PILOT	59.000
F-19 STEALTH FIGHTER	99.000
FIGHTER BOMBER	69.000

FINAL FRONTIER	59.000
FIRST OVER GERMANY	69.000
FLIGHT SIMULATOR III	129.000
FLIGHT SIMULATOR IV	129.000
FULL METAL PLANETE	39.000
GUNBOAT	59.000
GUNSHIP	69.000
HARPOON	79.000
▸ **LEGEND OF FAERGHAIL**	**49.000**
L.H.X. ATTACK CHOPPER	99.000
M-1 TANK PLATOON	89.000
MIDWINTER	79.000
NIGHT RIDER	29.000
OIL IMPERIUM	49.000
PT-109	59.000
RAILROAD TYCOON	79.000
▸ **RED BARON VGA**	**69.000**
SENTINEL WORLDS II	59.000
▸ **SILENT SERVICE II**	**79.000**
STARFLIGHT II	69.000
STORMOVIK	59.000
▸ **STRATEGO**	**69.000**
STRIKE FORCE HARRIER	59.000
SUB BATTLE SIMULATOR	29.000
TANK	69.000
▸ **TEAM YANKEE**	**69.000**
THUD RIDGE	40.000
VETTE	69.000
WATERLOO	69.000
▸ **WING COMMANDER**	**59.000**
WOLFPACK	69.000

ADVENTURE / R.P.G.

ARTHUR	59.000
CASTLE MASTER	29.000
CHAMPIONS OF KRYNN	69.000
▸ **COVER ACTION**	**79.000**
DEMON'S WINTER	59.000
DON'T GO ALONE	45.000
DRAGON WARS	72.000
DRAGON'S OF FLAME	59.000
DRAKKHEN	59.000

▸ **DUCK TALES**	**59.000**
▸ **ELVIRA**	**99.000**
FUTURE WARS	29.000
GOLD RUSH	49.000
HILLSFAR	59.000
ICE MAN	79.000
INDY THE G. ADVENTURE	59.000
KING OF CHICAGO	59.000
KING'S QUEST IV	69.000
▸ **KING QUEST V**	**99.000**
KNIGT OF LEGEND	49.000
LEISURE SUIT LARRY III	99.000
MAN HUNTER II	59.000
MANIAC MANSION	59.000
MINES OF TITAN	59.000
NEUROMANCERL	38.000
OMNICRON CONSPIRACY	69.000
PIRATES	59.000
POLICE QUEST II	59.000
POOL OF RADIANCE	69.000
▸ **RISE OF DRAGON**	**89.000**
▸ **SEARCH FOR THE KING**	**59.000**
SECRET OF THE S. BLADE	69.000
SINBAD	59.000
SPACE QUEST IIIb	59.000
TANLED TALES	49.000
THE BLACK CAULDRON	49.000
THE COLONEL'S BEQUEST	89.000
THE FAERY TALE	89.000
▸ **WONDERLAND**	**69.000**

SPORT / AZIONE

FOOTBALL MAN. W. CUP	44.900
HARDBALL 2	38.000
INDIANAPOLIS 500	45.000
JOHN MADDEN'S FOOTB.	59.000
KING'S FO THE BEACH	69.000
MICROPROSE SOCCER	49.000
MOTOCROSS	49.000
PARIS DAKAR '90	39.000
POWERBOAT USA	49.000
SKIDOO	39.000
THE DUEL	42.000
THE DUEL CALIFORNIA CH.	24.000
THE DUEL EUROPEAN CH.	24.000
THE DUEL MUSCLE CARS	24.000
THE DUEL SUPER CARS	24.000
THE CYCLES	38.000
THE GAMES UMMER ED.	29.000
TV SPORTS FOOTBALL	59.000
VOLLEYBALL SIMULATOR	39.000
WORLD CUP '90	29.000

PUOI ORDINARE:

TEL: **011/7730184** o **011/4033529**

FAX 24 ore su 24: **011/7730184**

POSTA: **ALEX Mail Service**
C.so Francia 333/4
10142 Torino TO

http://www.oldgamesitalia.net/

er motivi di spazio non possiamo pubblicare tutti i titoli a list

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

XENOPHO

Les Ellis sa tutto sulla paura verso gli stranieri e gli sconosciuti. Ma il nostro amico xenofobo si troverà a casa sua con questi insetti alieni. La xenofobia è la paura per gli sconosciuti e gli stranieri e più specificatamente gli alieni, nonché tutto quello che li riguarda..

Per fare un esempio, si potrebbe dire che la Tacher è Xenofoba quando viene a contatto con gli Europei, mentre al contrario John Major afferma di non essere Xenofobo. Ma in questa recensione parleremo di alieni, grandi, viscidi, alcuni verdi e altri rossi.

POD (25 punti)
Una specie di spora verde che si trasformerà in un critter se non viene distrutta in tempo.

FESTOR (200 punti)
Una grande, minacciosa creatura che aspetta nei corridoi e attacca senza preavviso. Un Festor può paralizzare la sua vittima con il suo sguardo telecinetico. Lancia anche delle uova a palla che possono mettere KO un personaggio e che si trasformeranno in pod.

CRITTER (75 punti)

Un incrocio tra una schifezza a tre zampe e uno scorpione. I Critter si attaccano alle gambe e succhiano via la pelle (yuck!).

ROLLERBABY
(100 punti)
Un'incrocio tra una tartaruga e un'armadillo dalla buccia molto dura. Si appallottola e poi rotola addosso alla gente.

TENTACOLO
(100 punti)
Quello che è, ovvero un tentacolo di chissà quale creatura che spunta dal terreno o dal soffitto ed è capace di afferrare chiunque e tenerlo in una stretta mortale.

SNOTTERPILLAR
(150 punti)
Un alieno molto grande, ben corazzato e decisamente cattivo. Attacca saltando o sputando robaccia verde. Blah!

Tutti pensavano che i maledetti alieni fossero morti, ma quando è stato ricevuto un messaggio di soccorso da parte degli ingegneri a bordo di un satellite, tutte le nostre speranze sono cadute. Potrebbe però essere anche un problema minimo. Purtroppo però mentre gli ingegneri si trovano ancora a bordo del satellite, un uomo è riuscito a raggiungere la Terra e a raccontare strane storie di mostruosi alieni. Fu mandato un messaggio radio agli ingegneri. Questo li esortava a prepararsi per ogni evenienza. Quando gli ingegneri arrivarono sul pianeta infetto videro che il problema non era così semplice. Il pianeta era stato completamente invaso dagli alieni. Fortunatamente alcu-

SUGGERIMENTI

- Se avete dei problemi con un alieno Festor, prendete un jetpack e volate fuori dal suo sguardo.
- Le bombe nel gioco sono molto utili e dovrete usarle spesso, ma attenzione a non far saltare in aria uno dei vostri alleati.
- Se le cose si stanno facendo drammatiche, innescate il sistema di autodistruzione. Il mondo salterà in aria, ma voi sarete salvi.
- Se state giocando in più di uno, sparpagliatevi e ripulite in fretta la zona.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OBE

ni superstititi erano riusciti a costruire 23 complessi spaziali, ognuno indipendente. Ma questo non riusci a fermare le perfide creature.

Gli umani erano però più intelligenti di questi mostri, così, mentre questi si divertivano a vagare per i complessi, era stato montato un congegno di autodistruzione. Se fosse successo il peggio, gli abitanti del pianeta si sarebbero dovuti sacrificare, distruggendo però la minaccia degli alieni. Il vostro compito è quello di cercare di distruggere più alieni possibili e, se tutto dovesse andar male, di innescare l'autodistruzione.

Il gioco può essere giocato da 4 giocatori con il Lynx. I giocatori potranno scegliere se impersonare un personaggio buono o cattivo.

Se non l'avete ancora comprato, cosa aspettate?!

LYNX 94%

NOTIZIE ALIENE

Alien II è ancora in alto mare. Le notizie indicano che Sigourney Weaver tornerà a fare Ripley ma è subentrato un altro regista. L'ultimo, Vincent Ward, aveva avuto l'idea di far cadere un'astronave aliena nel lago di una specie di monastero spaziale. L'idea di Ward rimarrà ma verrà diretta da David Fincher, responsabile tra l'altro di alcuni video di Madonna (prendetelo! E' stato lui!).

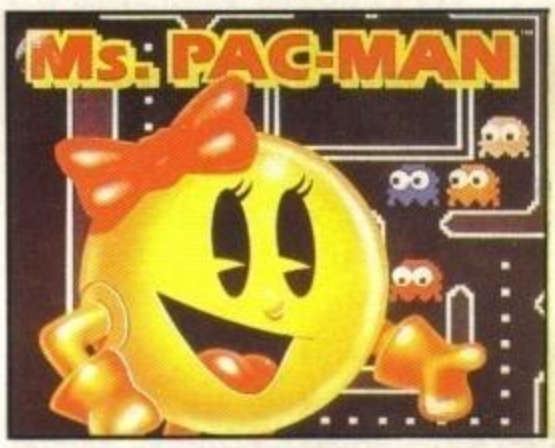
MS. PACMAN

Quando Pac-Man fece la sua entrata nelle sale giochi di tutto il mondo circa 12 anni fa, nessuno avrebbe potuto prevedere né il successo che avrebbe avuto né la serie di giochi che sarebbero poi usciti dalla serie del personaggio dei videogiochi più amato e famoso del mondo.

Mario potrà anche essere un bel tipo, e Alex Kidd potrà essere un figo, ma Pac-Man fu il primo personaggio carino per computer. Fu proprio la sua sempilicità del disegno (come la bottiglia della Coca-Cola e l'ultima insegna di Batman) che lo fece diventare una specie di simbolo degli anni settanta.

Dopo il grande successo di Pacman, ci doveva essere un seguito. Non era ancora il 1982 quando Ms. Pacman, un gioco Namco, apparve nelle sale giochi e riprese la "Pac-Mania".

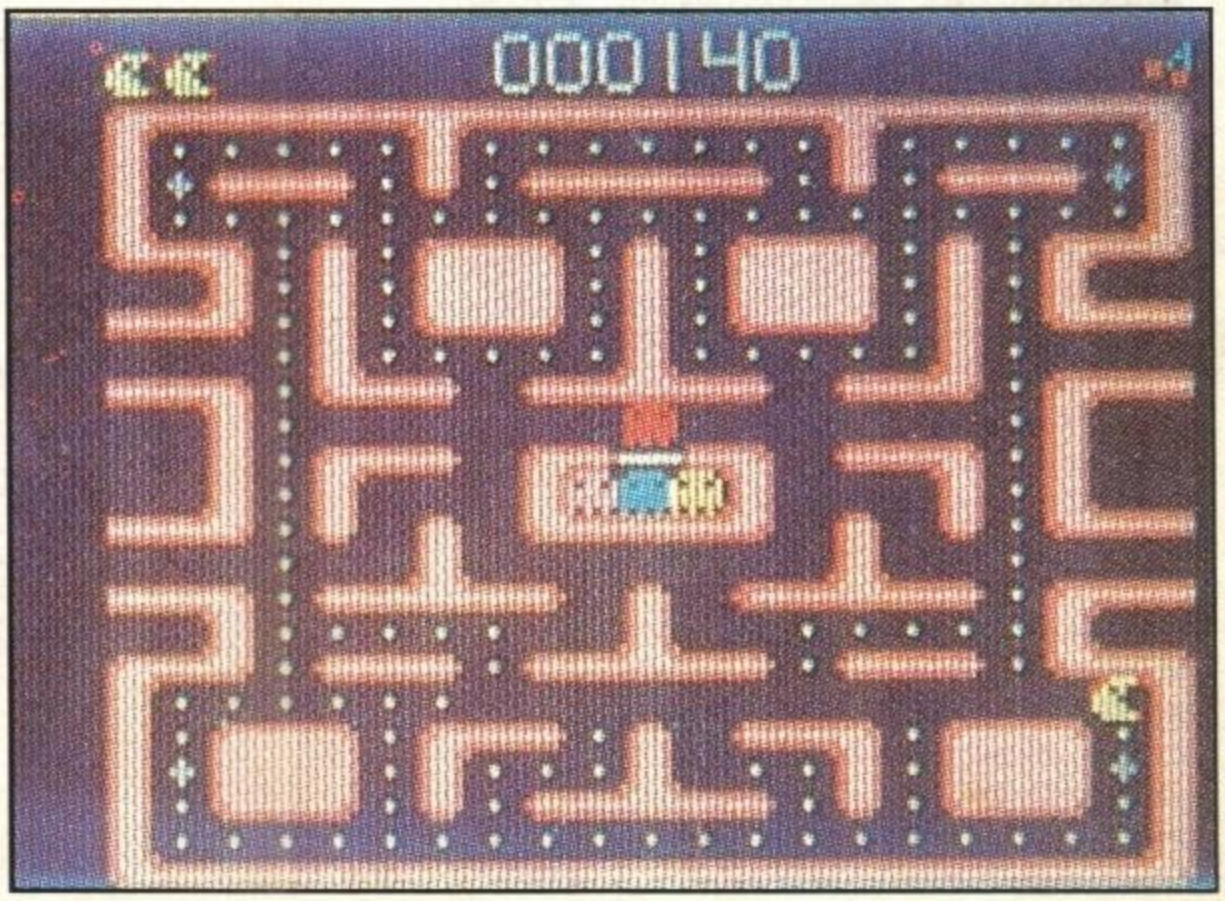
L'azione della giovane dama in questione — che, teoricamente, non dovrebbe essere la moglie di Pac Man — è basilarmente la stessa del suo predecessore: Il labirinto non è cambiato, con le due uscite, la frutta, le Super Pillole e così via ma i fantasmi sono molto più intelligenti e veloci dell'originale. Il livello di difficoltà è l'unica differenza tra i due giochi, il



che non è che faccia molta differenza per il Lynx visto che l'originale Pac-Man è vecchio di dodici anni. Il fatto è che con un gioco così non c'è abbastanza soddisfazione.

Avere un Pac-Man portatile è divertente, ma avrei preferito Pac Man 90 e non Ms. Pac Man 82!

LYNX 79%

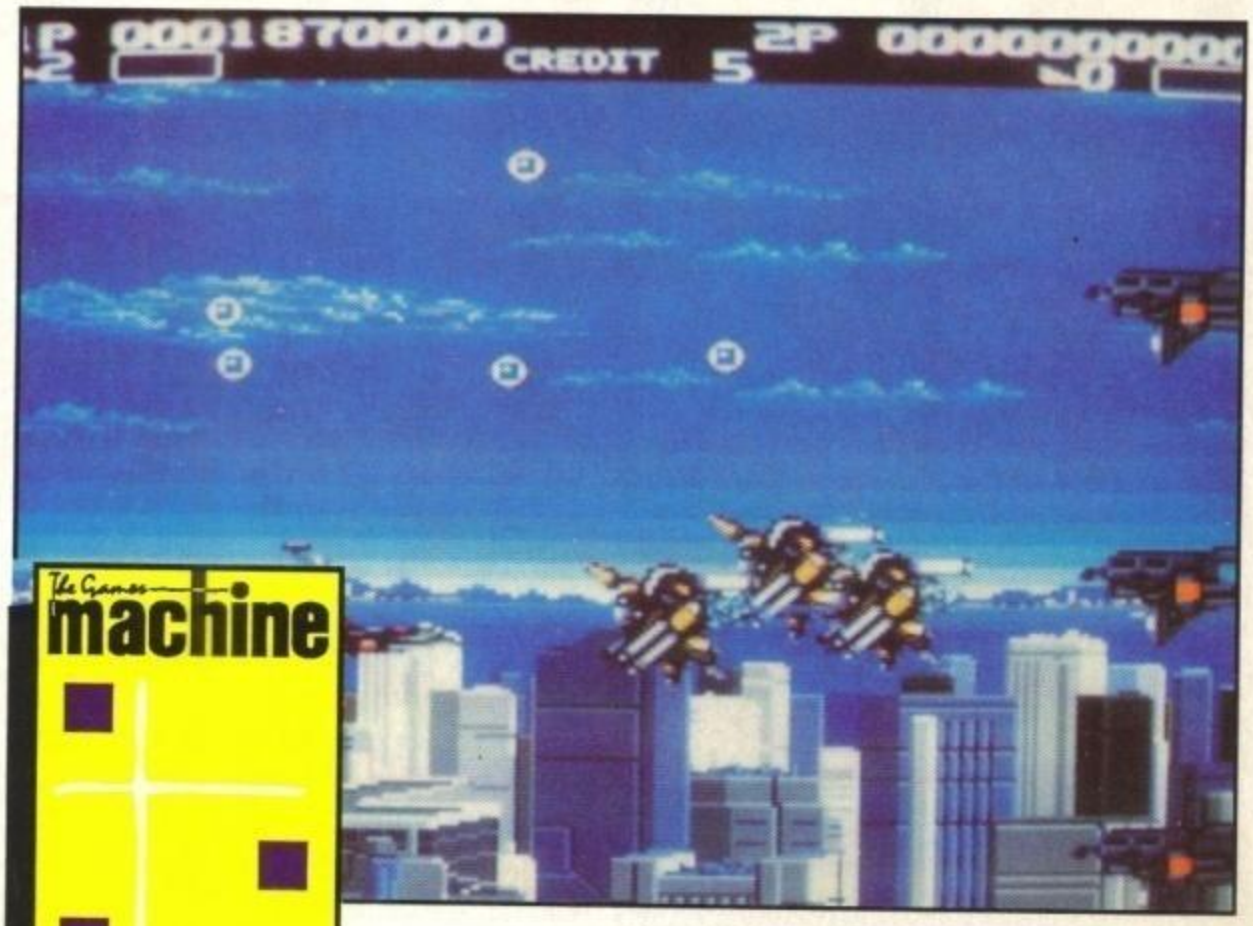


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'esperienza insegna che la Terra non è un posto così sicuro. Terroristi, alieni, scienziati pazzi, demoni, divinità impazzite e professoresse di latino imperversano indisturbati in ogni videogioco degno di tal nome e puntualmente siamo chiamati a mettere le cose a posto. Che ci volete fare, è il nostro lavoro!



AERO BLASTER

The Games machine STAR PLAYER

In questa ultima fatica della Hudson Soft assistiamo a una doppia operazione di difesa e di attacco. Infatti una razza aliena non bene identificata ha scagliato un'attacco semi-globale alle forze di difesa terrestre, così i due piloti scelti dalla Federazione Terrestre Gioco Calcio devono appunto fermare l'attacco e "sfruttare il contropiede" per arrivare fino alla base nemica e lì fare una bella strage.

Come dicevo prima, la FTGC ha scelto due piloti: in effetti non è necessario andarci in due, però è consigliato. Per ovviare alla superiorità numerico-bellica nemica gli scienziati terrestri hanno preparato due nuovi caccia chiamati Blaster, simili ma non identici, capaci di caricare numerosi armamenti diversi, ognuno adatto a una particolare situazione e dotati di un particolare accumulatore che può deviare l'energia fornita alle armi per convogliarla in una maxi-esplosione.

Il brutto però è che gli scienziati hanno riempito i due velivoli di predisposizioni ma non hanno montato le armi vere e proprie, così toccherà a voi raccoglierle per strada distruggendo delle apposite astronavi dalla forma buffa che oltre a fornirvi le varie armi extra potranno potenziare il vostro sparo singolo.

Trama a parte, Aero Blaster è il classico spara-e-fuggi orizzontale ambientato in numerose locazioni diverse, che vanno dal cielo di una città terrestre al cunicolo nella base nemica all'orbita della terra stessa.

Addirittura esiste un quadro dove lo scroll accelera e lo spazio a disposizione si restringe mano mano fino a diventare un vero e proprio tunnel con bivi, ostacoli, brusche discese e risalite. In questi frangenti torna utile uno speciale power-up che fornisce della specie di "pattini" davanti all'astronave che attutiscono gli urti con le pareti, spettacolare l'effetto delle scintille che sprizzano quando questi raschiano contro le pareti e l'astronave sobbalza. Il quadro più spettacolare però è quello dove i due Blasters risalgono tutta l'atmosfera terrestre passando per le coltri di nubi che schizzano via a velocità impressionante mentre dei super-caccia nemici sbucano fuori e si esibiscono in complicate evoluzioni.

Se poi doveste riuscire a finirlo, beh, fatemi un fischio perché non è certo il gioco più facile in circolazione!

PCEngine

Veloce, furioso, fantastico! Ecco quello che penso di Aero Blaster. Senza dubbio è lo shoot'em-up orizzontale più coinvolgente che io abbia mai visto dopo Thunderforce III (impagabili le varie colonne sonore!). L'azione è velocissima e lascia appena il tempo per pensare ma quando ci si comincia a concentrare si viene subito distratti dalla bellezza della grafica e dall'attenzione al dettaglio. Il modo a due giocatori inoltre offre un sacco di divertimento come del resto tutti i giochi di questa categoria. Non c'è dubbio, amanti dello spara-spara, è questo il gioco per voi.

Globale 91%

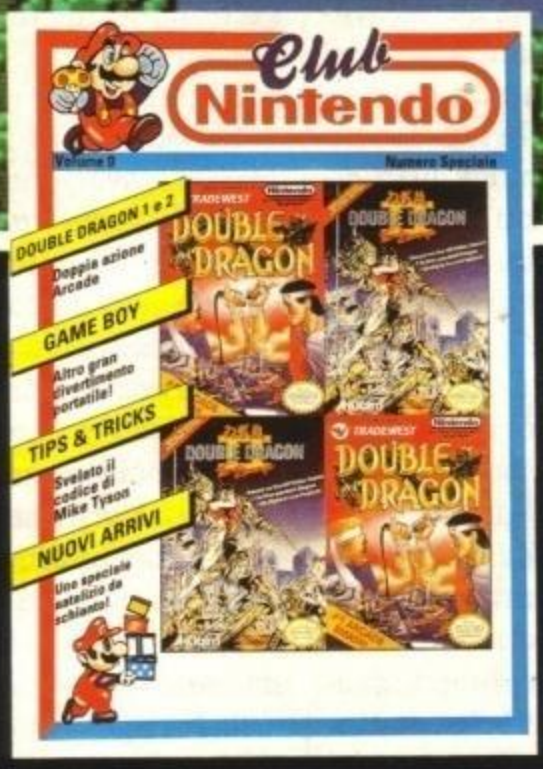
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!

PUBLICIS - FCB/MAC



Chi scopre il trucco è più dritto: Nintendo Club, il primo e unico Videogames Club! Con un mensile che vi dà la mega rubrica Tips & Tricks per diventare imbattibili! E poi, nuovi giochi, consigli, superoffer-te! Mandate il coupon, vi arriverà il nu-mero speciale della rivista, con tutto per diventare soci e ricevere l'abbo-namento, il distin-tivo e la tessera dai mille sconti!

Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME _____

COGNOME _____

DATA DI NASCITA _____

VIA _____ N. _____

LOCALITÁ _____

CAP _____ PROV. _____ TEL. _____

FIRMA _____
(di un genitore per i minorenni)

http://www.oldgamesitalia.net/

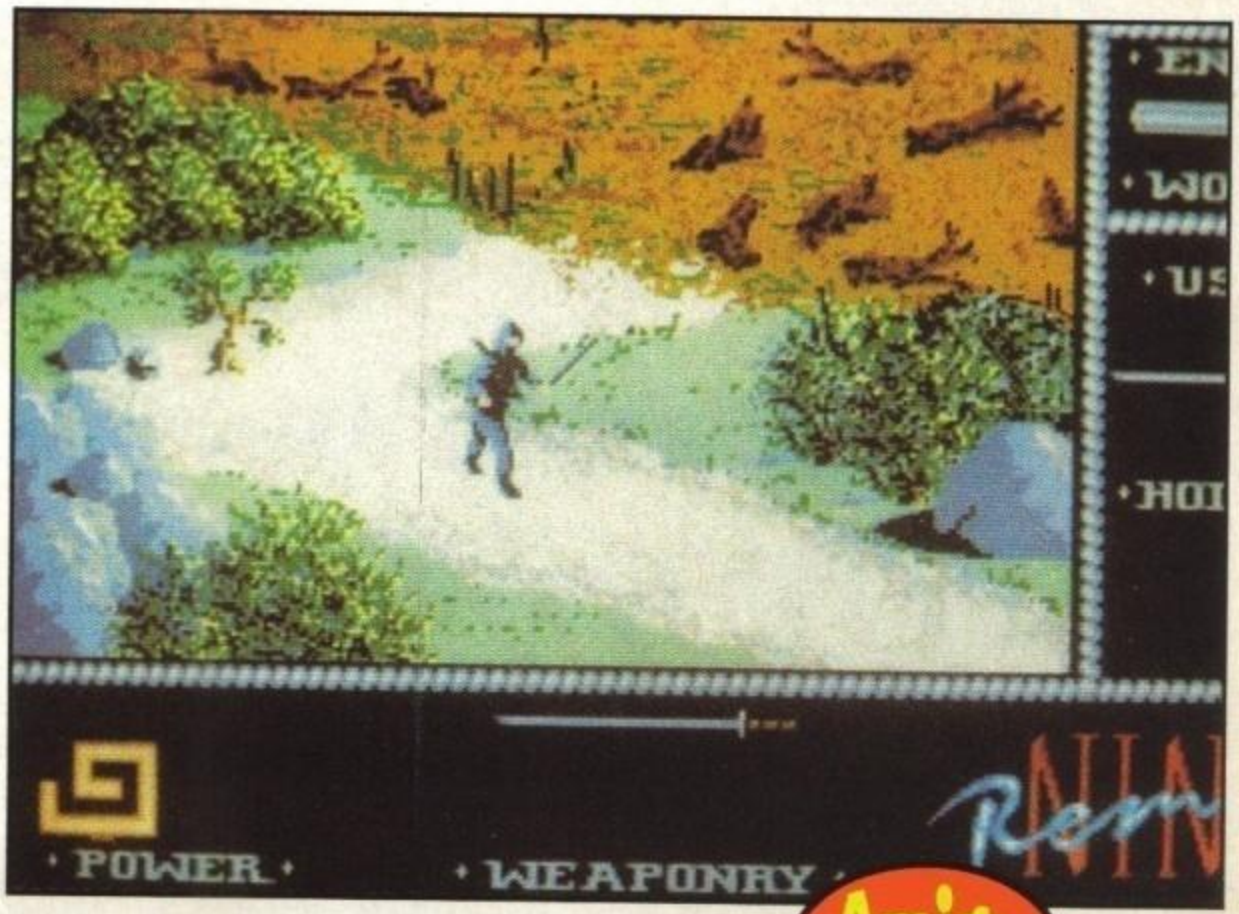
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SYSTEM 3 PER AMIGA L. 49.000

NINJA REMIX

Una leggenda giapponese narra che i ninja nacquero dal clan dei Fujiwara, il più strano tra tutti gli shogunati. I ninja divennero così i guerrieri più forti e temuti persino dai più coraggiosi Samurai. E allora?



Allora Kunitoki, un malvagio Shogun, invidiava il potere dei ninja e avrebbe fatto qualsiasi cosa per carpire i segreti della loro potenza. Seppe così che i Ninja si riunivano ogni dieci anni nell'isola di Lin Fen, e che li acquisivano nuove conoscenze dalle pergamene di Koga, dove erano depositati i loro segreti. Kunitoki decise allora che per impadronirsi di quelle pergamene doveva uccidere tutti i Ninja, e così, aiutato dalle sue orde malvage e dalle forze del male, tese un'imboscata nell'isola di Lin Fen, scatenando tutta la sua ira contro la confraternita dei mitici guerrieri che furono così sterminati tutti. Tutti tranne uno, l'ultimo Ninja. Quello che Kunitoki non sapeva, era che quando i ninja si riunivano nell'isola c'era sempre un membro della confraternita che rimaneva indietro a custodire il tesoro di Bunkinkan. Armakuni non'era certo contento di dover fare la guardia ai tesori, era giovane e desideroso di apprendere i segreti delle arti Ninjutsu, ma purtroppo si era fatto sorprendere mentre guardava alla televisione I cavalieri dello Zodiaco, e perciò fu condannato a fare il cane da guardia ai tesori dovendosi accontentare di ricevere le conoscenze di seconda mano. Quando però Armakuni seppe della strage, giurò davanti ai tesori che avrebbe vendicato la morte dei suoi confratelli. A questo punto entrate in gioco voi: dovrete guidare Armakuni durante il viaggio nell'isola di Lin Fen, alla ricerca di quel disgraziato di Kunitoki. I primi due livelli si svolgono nelle terre che circondano il palazzo di Kunitoki, dove dovrete raccogliere delle armi e altri oggetti molto importanti per il successo della missione, uccidendo tutti gli scagnozzi del malvagio Shogun che cercheranno di farvi un...cubo così. Il terzo livello si svolge nei giardini del palazzo, dove occorre rendere omaggio a una statua per accedere al quarto livello, il quale è ambientato nelle segrete del palazzo, dove oltre ai vari nemici, troverete anche scheletri, fantasmi e ragni. Il quinto livello si svolge al primo piano dell'edificio sopracitato, dove dovrete recuperare una bottiglia fumogena. Infine il sesto livello ambientato al piano signorile, pieno di nemici e di insidiose trappole, le quali dovranno essere superate tutte per poter incontrare Kunitoki nella battaglia che deciderà il futuro dei Ninja. Se supererete anche quest'ultima fatica potrete recuperare le preziose pergamene (scoprendo cosi che si trattava soltanto degli ultimi tre numeri di "PlayNinja")(Obs!).

Nel gioco ci sono vari enigmi da risolvere i quali sono solitamente costituiti da oggetti da recuperare e riutilizzare nei vari livelli e inoltre, come se non bastasse, il Ninja non sa nuotare perciò occhio a paludi e fiumi.

Fabio Massa

Amiga

Nonostante sia identico come struttura a The Last Ninja, Ninja Remix è proprio un bel gioco, migliorato sotto l'aspetto sonoro e grafico, e sopratutto, sulla velocità nei movimenti. Ninja Remix si differisce dalla precedente conversione Last Ninja 2, per il fatto che gli schermi non si autodisegnano ma vengono sostituiti direttamente quando Armakuni esce dal limite dell'area di gioco. Sono stati addirittura mantenuti i punti esatti, della versione C64, per superare fiumi e paludi, e per raccogliere gli oggetti. E' stata aggiunta un'utilissima opzione save, anche se secca il fatto che per utilizzarla si debba proteggere il dischetto poiché non'è possibile sostituirlo durante il gioco. Come se non bastasse quando si termina una partita, anche se si continua dal livello raggiunto fino a quel momento, occorre aspettare che venga ricaricato tutto.

Globale 86%

http://www.oldgamesitalia.net/

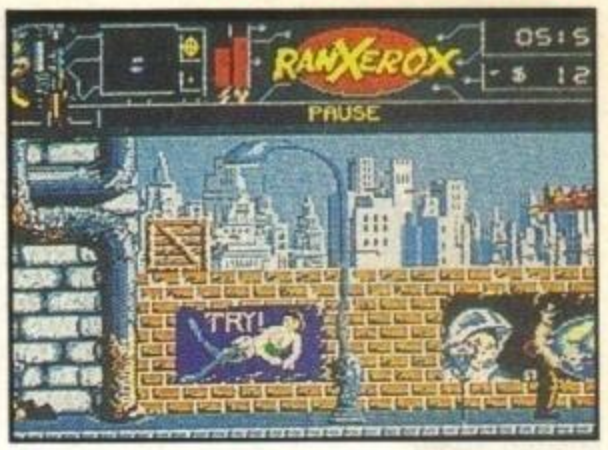
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UBI SOFT PER AMIGA L. 49.000

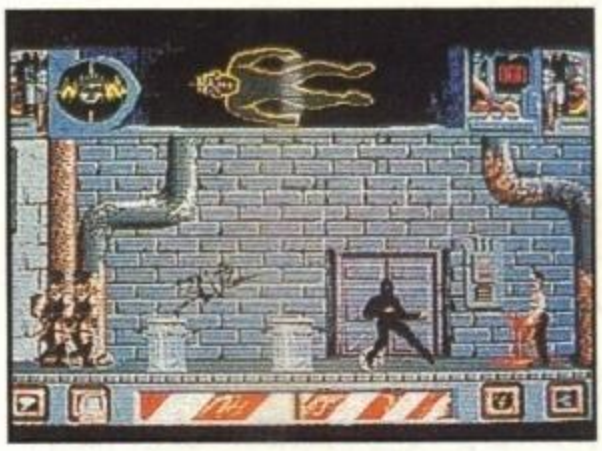
Review

RANX



L'introduzione serve, secondo me, per invogliare il lettore a leggere l'articolo. Ma se avete già visto le foto, questo è tutto tempo perso perché vorrete sapere di sicuro di cosa si tratta, indipendentemente da quello che vi sto dicendo, quindi bando alle ciance e passiamo a vedere Ranx.

Il gioco esordisce in un modo un po' particolare in quanto su quasi tutti i lati della confezione echeggia lo slogan:" your mother wouldn't like it", che letteralmente significa "a tua madre non piacerà". Se per pubblicizzare un gioco siamo arrivati al punto di affermare che non piacerà alla vostra Mamma, con la emme maiuscola perché ce n'è una sola, siamo proprio caduti in basso.
Il gioco è ambientato in un ipotetico futuro, in cui le violenze sono all'ordine del giorno (ma devono sempre essere così pessimisti?).
Il mondo è scosso dal diffondersi di una malattia, la psicopeste, che rende chi ne è contagiato un pazzo frenetico, per poi farlo morire tra atroci sofferenze accompagnate da macchie violacee su tutto il corpo (vorrei solo sapere chi si inventa queste trame così simpatiche), da cui ne deriva anche il nome "mal fucsia".
A Roma, un noto ricercatore italiano ha scoperto il vaccino contro questa malattia, ma ora bisogna che il vaccino raggiunga New York.
Qui entrate in scena voi, o meglio Ranx, che deve prima di tutto portare il vaccino negli States e poi tornare a Roma per ritrovare la figlia del ricercatore, Lubna, di cui Ranx è perdutamente innamorato.
Questa è in breve la storia, ma il bello è che la banda degli Yakuza cercherà di mettervi il bastone fra le ruote per qualche oscuro motivo che onestamente non vi interessa particolarmente.



Il gioco ha un aspetto grafico simile a quello di After The War; anche in quel caso si trattava di un ipotetico futuro violento, ma questo programma oltre ad avere una componente di picchiaduro, ha dello spessore in più.
Prima di tutto è molto importante la fase di raccolta di oggetti, che hanno un particolare compito in determinate fasi del gioco, e soprattutto sono molto utili le granate, anche se il sistema di lancio è piuttosto macchinoso e richiede una buona dose di esperienza per assumerne la completa padronanza. E' possibile raccogliere dei pezzi di ricambio perché voi siete dei droidi (che smemorato, dovevo dirvelo prima).
Altro fattore molto importante del gioco è il dialogo con gli altri personaggi; non tutti però sono disposti a parlare e così vi trovate k.o. appena vi avvicinate amichevolmente a qualche malintenzionato.
Una cosa che mi ha sorpreso è che tutti i dialoghi sono tradotti in un buon italiano, il che rende tutto molto facile. L'interazione in queste fasi, se pur limitata a poche battute, è gestita tramite icone che la rendono veloce e semplice. A volte però i dialoghi sono conditi di paroline non proprio da gentlemen, come ad esempio: "sei nella xxxxx fino al collo" (chissa se sono riuscito a farmi censurare) (si NdMA), ma, visto l'ambiente della conversazione, sarebbe stato strano se non fosse così.
Inoltre per recuperare energia dovete tirare un calcio a un lampione e attaccarvi ai fili elettrici: elettrizzante vero? Per raccogliere denaro invece basta sfasciare i parchimetri, stando però attenti che i poliziotti non vi vedano.

Come già accennato prima, il sistema di controllo è piuttosto macchinoso e richiede diverse partite per impadronirsi dei molti comandi. Infine è molto utile salvare le partite dopo aver superato una determinata fase, in quanto è molto frustrante dover ricominciare sempre da capo.
Ranx è un gioco divertente perché accosta a un'azione veloce, e molto violenta, fasi di dialogo, spesso esilaranti, e momenti di impegno mentale per superare determinate fasi.
Il gioco è ricco di particolari imprevedibili, come ad esempio il fatto che se pigliate a calci una macchina posteggiata questa si muova, che ne aumentano la longevità anche oltre le aspettative iniziali.
Allora, cosa aspettate? Lubna vi aspetta! (Se pensate che non ne valga la pena guardate i suoi "argomenti" sulla copertina del gioco)

Marco Del Bianco

Amiga

Un gioco ben fatto dal punto di vista grafico e della giocabilità. I fondali sono particolareggiati e vari; lo strano scrolling una volta che vi ci siete abituati non è poi male. Ranx è divertente se volete un picchiaduro che offra anche qualcosa in più, insomma per una partita spensierata ma non troppo. Mi ero trovato a recensire Night Hunter della Ubi Soft e sinceramente pensavo che fosse solo un fuoco di paglia, ma questo prodotto prova i progressi fatti da questa software house (anche se, non so perché, molti non sono di questo parere).

Globale 79%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INFROGAMES PER AMIGA L. 49.000

MYSTICAL

Degli dei malvagi, si sono impadroniti di tutta la magia e, aiutati dai loro sgherri, hanno sottomesso vari mondi; cosa si può fare in questi casi? Semplice, si manda contro di loro il solito apprendista stregone, che deve ancora superare l'esame finale e conseguire così il diploma della magia.

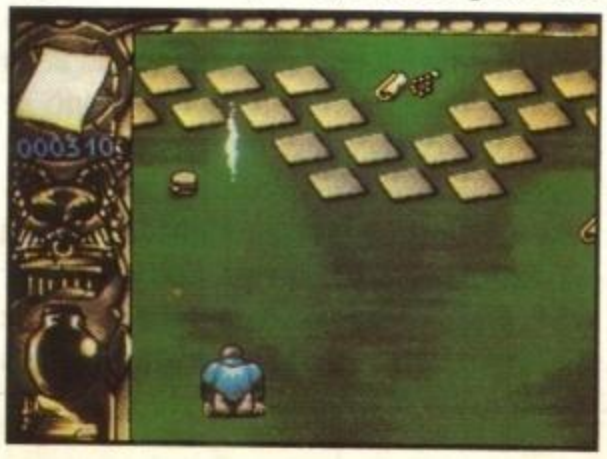
E sì, la vita di un apprendista stregone non è mai molto facile infatti quando qualcosa va storto tocca sempre a lui rimettere le cose in ordine, e spesso mettendo a repentaglio la propria esistenza. Questo è uno di quei casi, infatti non uno, ma bensì quattro dei si sono impadroniti di tutti i poteri magici che si trovavano su vari pianeti. Voi naturalmente siete l'unica speranza per i poveri popoli sottomessi da questi cattivoni, e come se non bastasse tutto questo, avete fatto incavolare come una bestia il mago supremo, facendo scomparire tutte le fiale e pergamene che aveva classificato con cura da tanti anni. Beh, non erano molte le possibilità di scegliere: o accettate la missione, oppure zack!

Non vi preoccupate, non sarete del tutto soli: infatti potrete contare sull'aiuto di un buffissimo Golem, che vi aprirà la strada tra i nemici semplicemente saltandogli sopra e schiacciandoli come delle sardine (attenzione: si può usufruire di questa possibilità solo quando è attivo il gioco con due giocatori, infatti uno comanda il mago e l'altro il Golem). Neanche voi sarete del tutto indifesi, infatti lungo il vostro cammino potrete trovare fiale e pergamene, le quali vi permetteranno di usufruire di diversi tipi di magie, potendo così lanciare fulmini, prendere i nemici a pipistrellate in testa, trasformarli in rospi o in pupazzi di neve, imprigionarli e ucciderli, e altre cose ancora. Oltre a questo tipo di magie, le fiale possono contenere altre cose, ad esempio: se ultilizzate la fiale con la lampada vedrete materializzarsi un pelatone che comincierà a lanciare delle "pietrazze" contro i nemici; oppure, se ultilizzate la fiala con il teschio "produrrete" una nuvoletta puzzolente che ucciderà chiunque ci passi in mezzo. Le magie inutilizzate potranno poi essere conservate ed eventualmente riutilizzate nella tappa successiva.

Il vostro viaggio si articola in quattro diversi mondi, suddivisi a loro volta in quattro diverse tappe, e alla fine di ognuna di esse dovrete aspettare nei pressi di una stella a cinque punte che una magica

sfera vi venga a prendere e vi porti all'inizio della tappa successiva. Alla fine della quarta tappa, e cioè al termine del vostro viaggio in un mondo, troverete ad aspettarvi un Dio che non esiterà a utilizzare tutta la magia disponibile per farvi fuori. Se poi sconfiggerete il Dio, dovrete quindi aspettare la solita sfera che vi venga a prendere portandovi così in un altro mondo.

Lungo il vostro cammino potrete incontrare diversi nemici come alberi animati, mascalzoni, contadini, bambine putride, ragazzini lancia pietre, o anche preti che vi scaglieranno addosso alcune copie della Bibbia.



All'inizio del gioco avete a disposizione 99 unità di energia e tre vite; ogni volta che esaurite l'energia a causa di contatti con i nemici o con i loro colpi perdete una delle vite a vostra disposizione. Fortunatamente potete recuperare sia l'energia che le vite raccogliendo dei panini o delle sfere (che palle queste sfere) lungo il vostro cammino. Il Golem invece comincia il gioco con dieci punti vita che diminuiscono a ogni contatto con i nemici, ma quando il valore dell'energia è basso il Golem non muore, ma si trasforma in una talpa sprofondando nel suolo. Solo quando avrà recuperato le forze tornerà alle sembianze originali potendo così aiutare lo stregone di nuovo.

Fabio Massa

Amiga

Anche se ripetitivo e non eccessivamente originale, il gioco è ugualmente divertente. Sia il mago sia il Golem sono molto controllabili, e il grado di difficoltà e tale per cui è possibile completare il gioco anche singolarmente e senza eccessivi sforzi di concentrazione da parte del giocatore. La grafica è ben definita e gli sprite fumettosi sono ben animati e divertenti da guardare. Peccato invece per il sonoro, infatti manca una colonna sonora durante il gioco e gli unici effetti sono quelli del giocatore quando spara e viene colpito. Nonostante questo Mystical può rivelarsi un interessante acquisto anche se è sempre consigliato provarlo prima di comprarlo.

Globale 78%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA
TELEFONARE (051) 6236872

GRANDE EMPORIO STERLINO

VIA MURRI 73-75 - BOLOGNA - tel. 051-6236650
VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA - tel. 051-361870

HARDWARE E SOFTWARE
AMIGA
CBM 64
ATARI ST
PC COMPATIBILI
SPECTRUM
MSX
NOVITA' IN ANTEPRIMA

GIOCATTOLI

BILIARDI

SLOT MACHINE

VIDEOGAMES
LINX
ATARI 2600
NINTENDO
SEGA
MASTERSYSTEM
CARTRIDGE E PERIFERICHE

NOLEGGIO COSTUMI
CARNEVALE x ADULTI

GADGETS
RADIOCOMANDI
TAMYA - NIKKO - TAIYO

NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW

CLUB STERLINO
SCONTO 10%
N.B. BASTA VENIRE NEI NEGOZI
GRANDE EMPORIO STERLINO
PERAVERE GRATIS
LA TESSERINA DEL CLUB

MINIGIOCHI
GIOCHI DI SOCIETA'
PER ADULTI

MODELLISMO

SUBBUTEO

CARTOLERIA

SCACCHIERE ELETTRONICHE
MEPHYSTO
CHALLENGER
KASPARO
BACKGAMMON e BRIDGE MASTER

SKATEBOARD VISION

WAR GAMES-FANTASY GAMES
AVALON HILL
GAMES WORKSHOP
DUNGEONS & DRAGONS
GRENADIER
CITADEL
MINIATURE IN LEGA DI PIOMBO

TASCABILI - TIGER - NINTENDO - CASIO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACCOLADE PER PC L. 79.000

ELVIRA : M
OF THE

Chi sarebbe questa Elvira? La ragazza del programmatore? Ma dai, hanno anche fatto un film su di lei! Ah, davvero! Ma allora è proprio un pezzo grosso! Raccontami pure!

Il gioco, come forse già saprete (grazie alle nostre preview), è stato programmato dalla Horrorsoft, il cui nome non dice niente di buono, e non occorre essere grandi esperti di inglese per accorgersene. Tanto per spiegarmi meglio, sappiate che sulla confezione del gioco è stampigliato bello chiaro: "Attenzione, schermate piene di sangue coagulato!" (e sono stati ancora fin troppo buoni). Effettivamente avrebbero dovuto dire: "gioco molto cruento e dal contenuto altamente macabro". Si dà il caso, però, che fare scappare i clienti non sia una buona politica per una software-house (a quello ci pensano già i pirati): meglio un velato avvertimento e poi si arrangino pure loro. E così eccovi Elvira - Mistress of the dark: giocatelo fin che volete, ma lasciate ogni purezza o voi che entrate (Dante mi perdonerà).

C'era una volta, in un piacevole posticino di nome Killbragant, un bel castello, un tempo proprietà di una certa Emelda (da secoli passata a miglior vita) e attualmente ereditato dalla nostra Elvira.

Voi naturalmente sapete come vanno di solito queste cose: uno eredita una bella casa, se la riarreda a suo piacimento e vi si trasferisce. Per puro caso, però, sembra che la suddetta ava di Elvira (per la precisione bis bis bisnonna) non abbia apprezzato il suo operato; non l'idea di andarci ad abitare, per carità, ma quella di cambiare l'arredamento. Per vendicarsi, dunque, ha evocato un grandissimo numero di creature dalla mente indubbiamente contorta e dall'aspetto tutt'altro che rassicurante per sistemare la nostra angelica streghetta. La quale non ha potuto fare altro che chiedere aiuto a un acchiappafantasmi locale, o meglio a un suo equivalente in chiave magica, che poi siete proprio voi.

Il vostro oneroso compito è quello di trovare un cofanetto pieno di pergamene magiche nascosto da qualche parte in Killbragant. Solo grazie all'aiuto di queste pergamene, infatti, Elvira potrà impedire a Emelda di ritornare in vita e dominare il mondo (come del resto succede in tutti i videogiochi). Tanto per incoraggiarvi, preciserò che prima dovrete trovare sei chiavi e che il mondo in cui state per entrare comprende circa 800 (ottocento!) locazioni.

Tagliamo corto! All'inizio vi apparirà nel finestrone centrale un tenebroso maniero e non dovrete fare altro che entrarci cliccando sull'apposita bussola di movimento. Farete ben presto conoscenza con il capo delle guardie, un tipino davvero simpatico con due occhi senza pupille che sono una meraviglia per tirare su un morale già basso. Se poi v'interessa sapere quanto vale come spadaccino, beh, non per niente è il capo delle guardie, quindi andateci cauti.

The Games machine

STAR PLAYER

Comunque il simpaticone vi sbatterà in una comoda cella e, ironia della sorte, dovrà proprio venire la vostra datrice di lavoro (che poi è Elvira) a liberarvi e a spiegarvi cosa vuole da voi. Se poi per puro caso vi venisse in mente di rivolgerle qualche apprezzamento alla sua anatomia, attenti ai ceffoni!

Alla fine delle spiegazioni vi offrirà ge-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Review

ISTRESS DARK

nerosamente due magie, un pugnale e un cuore per aiutarvi nella vostra avventura. E' fin troppo chiaro, però, che il pugnale non è certo l'unica arma che potete usare, anzi se cercate un pochino troverete sicuramente qualcosa di decente (ovviamente non vi anticipo nulla, salvo che ci sono almeno due stanze piene di armi varie). Per quanto riguarda le magie, invece, hanno un numero molto limitato di cariche, ma fortunatamente Elvira è un'esperta maga e sarà sempre pronta a prepararvene altre, posto che le portiate gli ingredienti giusti (per i quali si rimanda al manualino incluso nella confezione).

Per il resto avrete il vostro bel daffare a esplorare il castello che contiene un numero impressionante di porte che, spesso e volentieri, nascondono un nemico in agguato da uccidere all'istante perché la fuga non dà generalmente buoni risultati, a meno di cambiare di piano.

In simili situazioni si finisce ovviamente alle mani, o meglio alle armi. I combattimenti consistono di due fasi distinte, attacco e difesa: l'attaccante può continuare a colpire l'avversario finché questo non para il suo colpo, causando dunque la rotazione delle parti e via di questo passo.

L'entità dei danni da voi causati dipenderà non solo dall'arma che usate, ma anche dalla padronanza che avete con quell'arma (e che aumenta ogni volta che combattete) e dalla vostra forza. Viceversa, i danni da voi subiti dipenderanno dalla qualità dello scudo o dell'armatura in vostro possesso, proprio come in ogni vero goco di ruolo.

Per fortuna, oltre a dare spettacolo di forza bruta, dovrete anche scervellarvi un pochino con gli enigmi che il gioco offre, portando con voi gli oggetti giusti nei posti giusti (come, ad esempio, il crocefisso nella stanza della donna-vampiro, ecc.).

Ancora alcune parole andrebbero spese a proposito della configurazione: il minimo indispensabile è 640K RAM, Hard disk (spiacente per chi non ce l'ha, ma con tutta quella grafica il gioco è dannatamente voluminoso) e scheda EGA o VGA (niente da fare per la CGA, evidentemente mancava il color rosso sangue, eh, eh). Per la serie raccomandati di ferro citiamo invece: il mouse (trattandosi di un gioco a icone...) e un computer AT (più che altro per spostarsi più velocemente da un luogo all'altro).

Giorgio Baldaccini

PC

Nessun dubbio: Elvira è il gioco più macabro che io abbia mai visto su un computer fino ad ora. C'è praticamente di tutto: teste mozzate, occhi strappati, corpi lacerati, fiotti di sangue vari, forellini sul collo e via con queste piacevolezze. E il bello è che, nonostante l'impostazione horror, ha veramente una bella atmosfera, garantita da quattro mega e rotti di grafica (e scusate se sono pochi). La giocabilità è più che buona, grazie anche all'interfaccia a icone, molto indicata per interagire con gli oggetti ma non altrettanto per i combattimenti. Proprio questi ultimi, forse, sono il punto più debole del gioco: con sole quattro mosse a disposizione (due per l'attacco e due per la difesa) divengono ben presto frustranti in quanto richiedono riflessi e colpo d'occhio, soprattutto con gli avversari più avanzati. Per fortuna, però, l'esplorazione ha il suo bravo fascino e tra enigmi, magie e oggetti vari, Elvira vi terrà occupati per un bel po'.

In definitiva un'avventura in 3D molto interessante, almeno per chi non si lascia impressionare facilmente.

Globale 90%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALPHA WAVES

Aummmm! Aummmm! Aummmm! Cosa sto facendo?!? Mi sto soltanto rillassando. Voi dite che con il computer è impossibile rilassarsi? No, avete sbagliato tutto! Leggete l'articolo e capirete perché!

Il nuovo gioco della Infogrames, Alpha Waves, non è un vero e proprio gioco. Non dovrete infatti come al solito smanettare il più possibile per distruggere i soliti mostri venuti da Marte! L'unica cosa che dovrete fare è quella di RILASSARVI! Grazie a questo programma potrete finalmente assaggiare un po' di realtà virtuale (chissà che buona!). Detto così potreste prendermi per un pazzo, ma aspettate di leggere la vera e propria recensione del gioco.
Questo fa parte di una nuova collana di programmi della Infogrames: "collection Crystal". Tutti i giochi di questa collana hanno una scatola di lusso, rigida e argentata, con il marchio Infogrames stampato sulla sua superficie. Nella confezione troverete due dischetti e un manuale dettagliatissimo, in inglese, italiano, tedesco e francese. Scopo del gioco è quello di guidare un piccolo robottino rimbalzante attraverso un gran numero di schermi. Il robot è in grado di rimbalzare solo quando si trova sopra ad una casella colorata. Sarete in grado di scegliere, tra le numerose opzioni, se vedere il gioco attraverso gli occhi del robot o attraverso una telecamera che sarete voi a muovere in qualsiasi direzione vogliate. Potrete inoltre scegliere se avere grafica vettoriale con solidi pieni o vuoti, comunque sia essa risulterà molto fluida nei movimenti.

Bene, inseriti i dischetti comparirà una prima schermata d'opzioni che vi obbligherà a scegliere in che lingua vorrete dialogare con il computer. Tra le numerose segnaliamo la lingûa "Castellano" (chissà che lingua è!?!?).
Fatto questo potrete decidere se giocare o "emozionarvi". Il gioco consiste in quello detto sopra. Avrete però un tempo limite e il punteggio aumenterà man mano che avanzerete in questo strano posto pieno di stanze.
Al contrario il modo emozione non ha

The Games machine

STAR PLAYER

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

il punteggio e il tempo. Sarete liberi di girare nel posto quanto e dove vorrete. Ma non è finita qui. Nel modo emozione potrete scegliere che tipo di SENSAZIONE PROVARE. Potrete infatti sviluppare il vostro autocontrollo, la volontà, l'estasi ecc... E' naturale che molti di voi penseranno che io sia un'altra Wanna Marchi, pronta a vendervi cose che non stanno né in cielo né in terra (come si fa a perdere 10 chili in 2 giorni?!?) (tagliati una gamba molto lentamente NdMA). Posso però dimostrarvi che tutto quello che dico è vero.

Le vostre emozioni saranno "eccitate" attraverso una selezionata gamma di colori, che compariranno sullo schermo. Nell'ultima pagina del manuale del gioco c'è un elenco dettagliato di tutti i tipi di colori e delle onde utilizzate dal computer. Un vero spasso!

Aaron Ghirardelli

PC

Accidenti! Non avevo mai visto niente di simile. Alpha Waves è veramente il primo di questo genere. Fa veramente quello che dice. Dopo una giornata particolarmente stressante, dopo essere stati interrogati in 6 materie (ma avete avuto solo 5 ore!) Allora è il momento ideale di accendere il computer e di rilassarvi un po'. Davvero un'idea mooooolto originale.

Globale 92%

THE LIGHT CORRIDOR

Amanti del tennis e dello squash, fatevi avanti. Ecco il gioco che fa per voi.

Si pensa sempre al futuro come un'epoca piena di cattiveria, crudeltà. Basta vedere la serie di cartoni animati di "Ken Shiro", dove la gente buona è oppressa da una serie di teppisti il cui unico scopo è uccidere e impadronirsi dell'acqua, unica fonte di vita.

Vedendo invece film come "Rollerball" si pensa al futuro come un susseguirsi di gare mortali a cui partecipano prigionieri di guerra e cose del genere. Lo stesso dicasi per "Mad Max".

Bene, voi dovrete partecipare a una gara di squash del futuro. Sarete muniti di una racchetta traslucida e dovrete far rimbalzare una pallina d'acciaio. Unica differenza dal nostro squash è che non esiste il caratteristico muro del gioco. Dovrete addentrarvi nel cuore del "Light Corridor". Dovrete evitare pareti, trabocchetti, che faranno rimbalzare la vostra sferetta. Se non sarete in grado di ribattere la palla perderete una vita.

Dopo aver inserito il dischetto nel computer, e dopo aver selezionato la vostra scheda grafica, potrete scegliere lo schermo da cui partire (attraverso i soliti codici che il computer vi fornirà dopo aver passato un livello). Sarete inoltre in grado di farvi da soli il vostro corridoio. Attraverso la specifica opzione potrete infatti decidere dove mettere i diversi tipi di muro e trabocchetti.

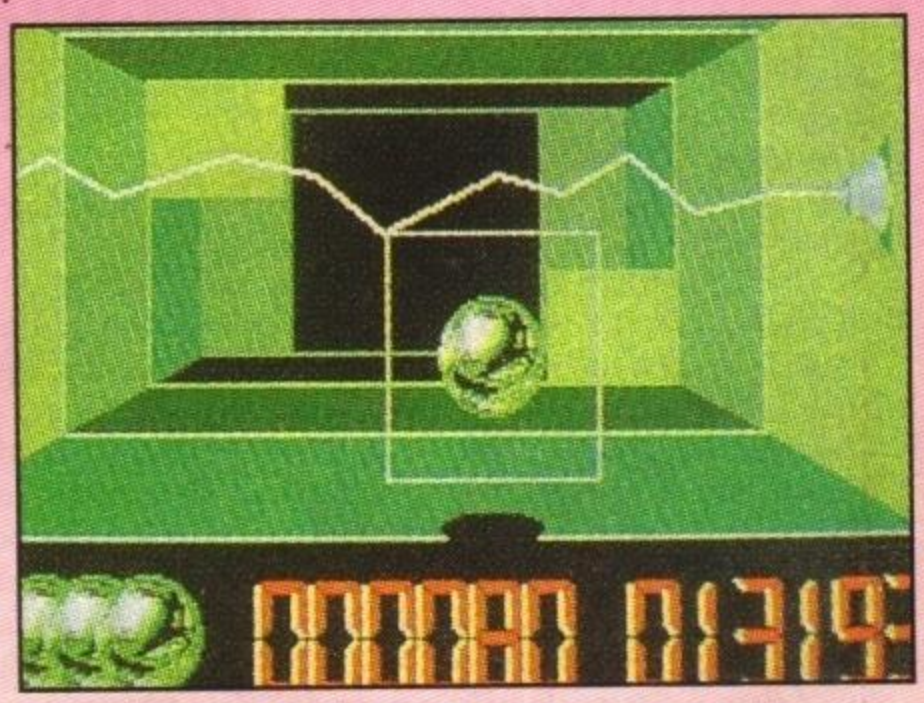
Attraverso le opzioni potrete anche decidere se giocare da soli o contro un vostro amico.

I movimenti della racchetta possono essere impartiti tramite il mouse, la tastiera o il joystick. Sicuramente il modo più comodo è il mouse, anche perché così avrete vicino i due pulsanti, che nel gioco servono ad accelerare la velocità della racchetta.

Durante il gioco potrete anche raccogliere piramidi e cubi che vi si metteranno davanti. Con questi potrete dare molti effetti alla racchetta. Uno di questi è la cosiddetta racchetta calamitata che vi permette di tenere attaccata la pallina per tutto il tempo che desiderate.

La grafica vettoriale utilizzata nel gioco è molto buona e scorrevole.

Aaron Ghirardelli



PC

Non è sicuramente un gioco originale. Sembra di giocare ad Arkanoid con una vista dal basso. Comunque, non ha alcuna pecca ed è divertente da usare. Inoltre con il sistema di disegno personale del corridoio potrete sbizzarrirvi con la vostra fantasia.

Globale 85%

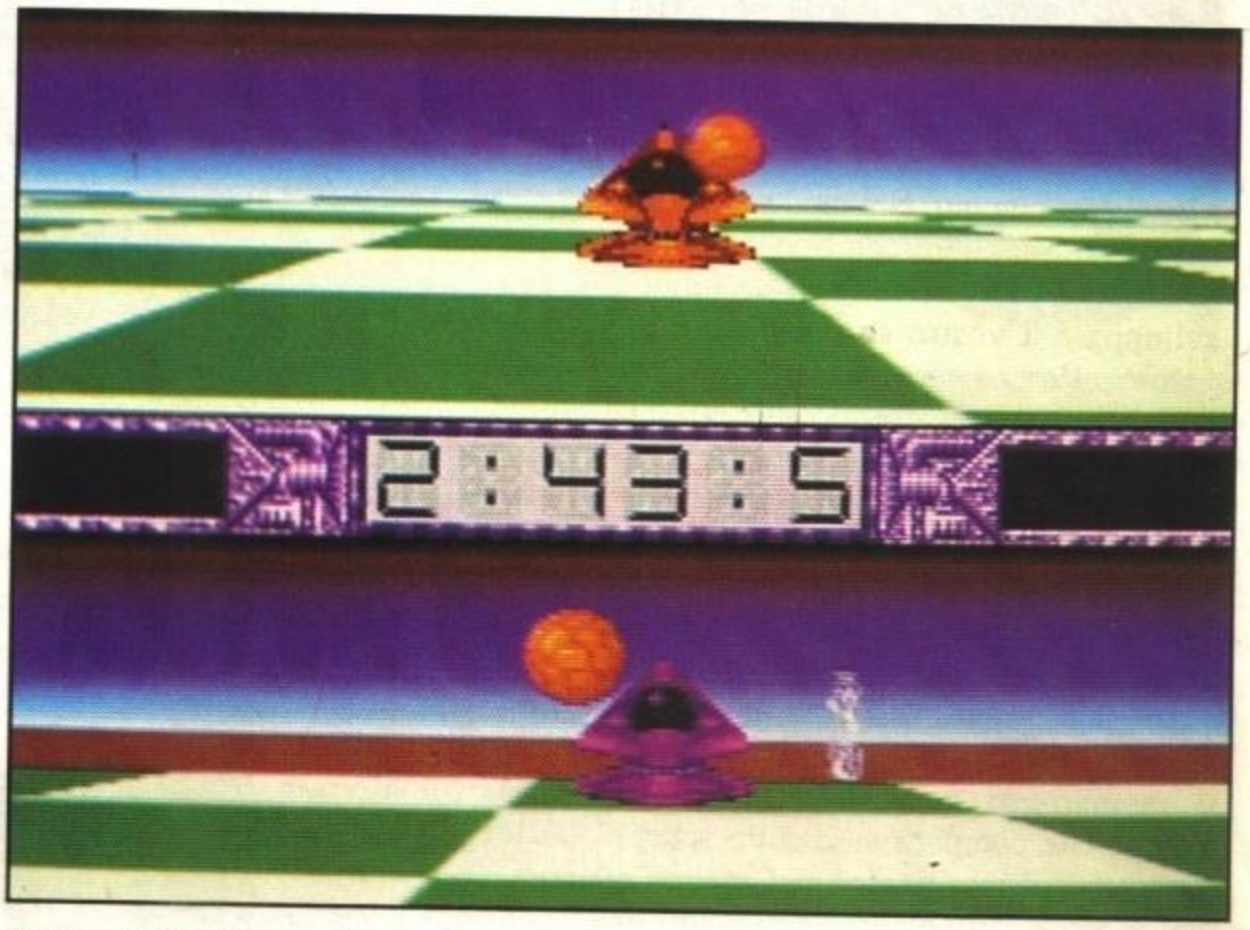
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAINBOW ARTS PER AMIGA L. 49.000

MASTERBLAZER

Pop-corn, patatine, birra, aranciata, panini, spaghetti alla carbonara. OK, sono pronto. Presto Pina, stacca il telefono, accendi la televisione e gira sul canale IBC. Nessuno, dico nessuno, riuscirà a farmi perdere la sfida di Masterblazer in programma stasera.



Era l'anno 3000, lo spazio era stato ormai colonizzato, e venivano continuamente scoperti nuovi mondi abitabili su cui stabilirsi. Come se non bastasse tutti gli sport stavano scomparendo per far posto al gioco che avrebbe in seguito appassionato milioni di persone in tutta l'universo: il Ballblazer, dove a bordo di due veicoli (i Rotofoil, chiamati cosi per la loro capacità di roteare sul proprio asse) ci si sfida ad una gara a due (uno contro l'altro). Nell'anno 3253 i membri della Confederazione Intergalattica Ballblazer (IBC) trasformarono un piccolo asteroide nel luogo dove avrebbe avuto luogo il più grande torneo che la storia del gioco potrà mai ricordare. Adesso è l'anno 3397, e per i coraggiosi piloti dei Rotofoil c'è una sola parola per la quale vale la pena di vivere: Masterblazer.

Masterblazer è il nome dato all'asteroide già citato, dove i visitatori dei giochi possono divertirsi non solo assistendo all'incontro di Ballblazer o alla corsa tra Rotofoil, ma anche visitando il museo dell'IBC e potendo così raccogliere nozioni storiche e dei dati tecnici riguardanti i Rotofoil.

Il gioco del Ballblazer consiste nel prendere una sfera di energia, la plasmorb, e insaccarla nella porta avversaria. E possibile speronare l'avversario per rubargli la palla, spingerlo contro i bordi e tirare in porta da distanze diverse per ottenere un punteggio più alto (max 3). Questo è il classico gioco dove chi fa più punti in un certo arco di tempo vince, ma è possibile vincere anche battendo l'avversario con un punteggio di dieci punti venendo cosi immortalati nella tabella degli highscore.

La gara tra Rotofoil è invece molto più semplice: bisogna cercare di prendere più plasmorb possibile prima che lo faccia l'avversario. A differenza dal Ballblazer, in questa competizione è possibile danneggiare il Rotofoil avversario spingendolo contro i bordi stando attenti che non si verifichi il contrario. Se il Rotofoil viene danneggiato eccessivamente la gara viene interrotta e vince chi ha totalizzato più punti. I danneggiamenti però possono essere anche rimossi realizzando degli slalom tra dei pali di energia presenti sul rettilineo.

Oltre alla tabella degli highscore, è possibile accedere ad un modo di riscaldamento pre-partita per prendere confidenza con il proprio veicolo e organizzare dei tornei dove possono parteciparvi un massimo di otto persone. E' stato compreso anche un demo che servendosi di una prospettiva 3D e di alcune spiegazioni riassume chiaramente le regole e il meccanismo di gioco del Ballblazer.

Fabio Massa

Amiga

Mah, non so cosa pensare. Proprio non riesco a capire la Rainbow Arts cosa sperava di ottenere da un prodotto vecchissimo, anche se non era mai uscito per l'Amy. Non che sia un brutto gioco (ci mancherebbe altro), la grafica è veloce, il sonoro curato e l'introduzione e ben realizzata, ma manca di giocabilità; infatti il livello dii difficoltà salta dall'eccessivamente facile all'esageratamente difficile e questo a mio avviso penalizza molto un gioco che sarebbe potuto diventare un classico anche per questo computer e che comunque resta unico nel suo genere.

Globale 70%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

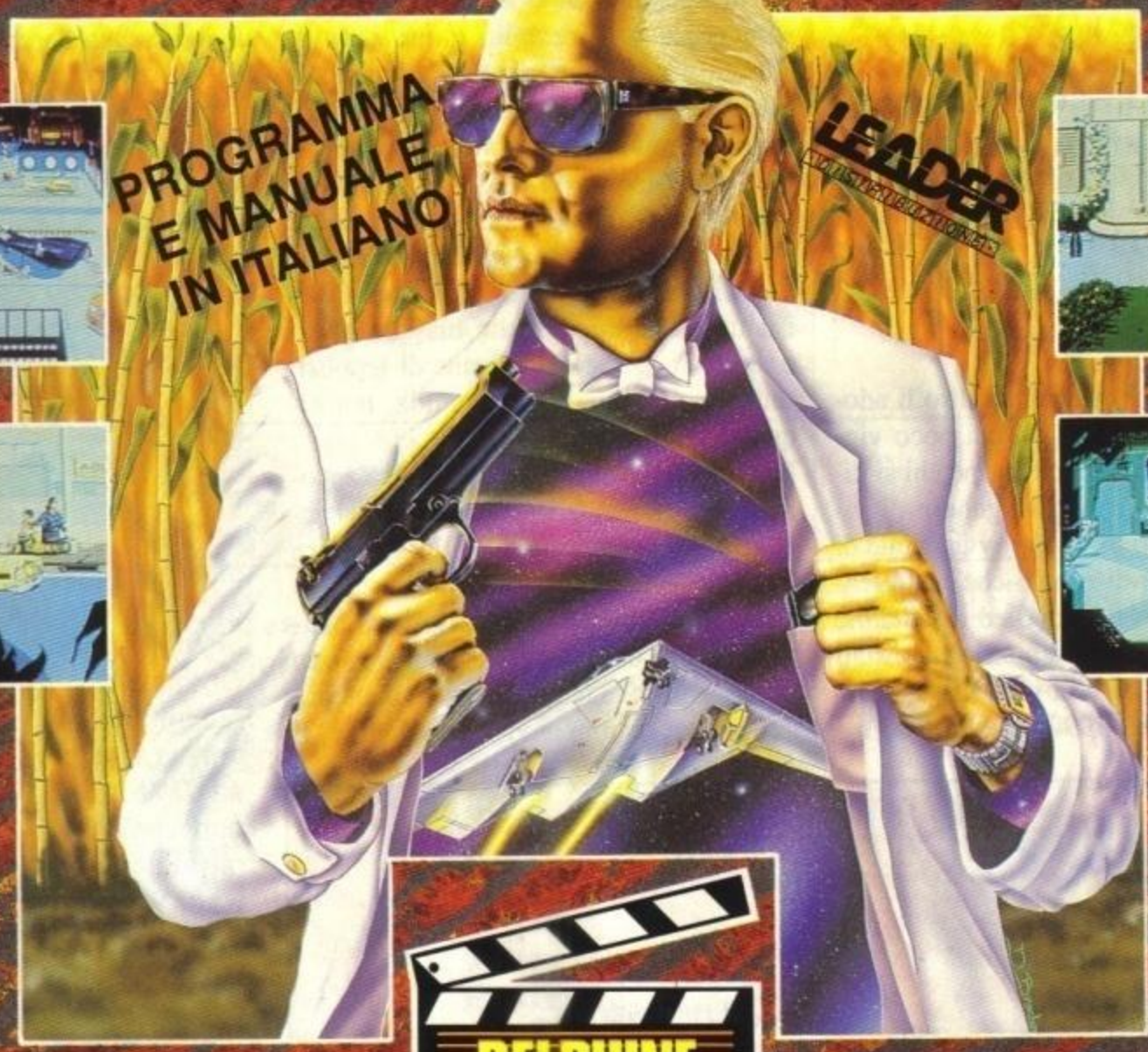
DAI CREATORI DI

FUTURE WARS

VINCITORE DEL PREMIO PER IL MIGLIOR GIOCO STRANIERO

UN' ALTRA GRANDE Cinématique™ PRODUZIONE

OPERATION STEALTH



Fotogrammi dalla versione Atari ST

I fotogrammi nelle illustrazioni sono solo indicativi del gioco e non riflettono la grafica sullo schermo, che vari considerevolmente per qualita e presentazione tra i vari formati, e sono inoltre soggetti alle specifiche del computer

Fotogrammi dalla versione Amiga

DELPHINE SOFTWARE

Ambientato nel mondo dello spionaggio internazionale, Operazione Stealth ti fa piombare a capofitto in una nuovissima avventura interattiva della Cinematique.

Operazione Stealth è il secondo gioco che presenta l'esclusivo sistema operativo Cinematique, notevolmente rifinito e potenziato dopo il lancio con Guerro del Futuro.

- Controllo totale mouse
- Facile interfaccia punta e clic
- Totale compatibilita con schede sonoro ADLib e Roland (Versioni PC)
- Versione PC a 256 colori (VGA)
- Superbo commento musicale realizzato negli studi della Delphine

PROSSIMA USCITA...

CRUISE FOR A CORPSE

US GOLD

US Gold Ltd. Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. England
Telephone: 021 625 3366

©1990 della DELPHINE SOFTWARE
Tutti i diritti riservati
Cinematique è un marchio depositato della Delphine Software

DISPONIBILE SU
ATARI ST • AMIGA
PC E COMPATIBILI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

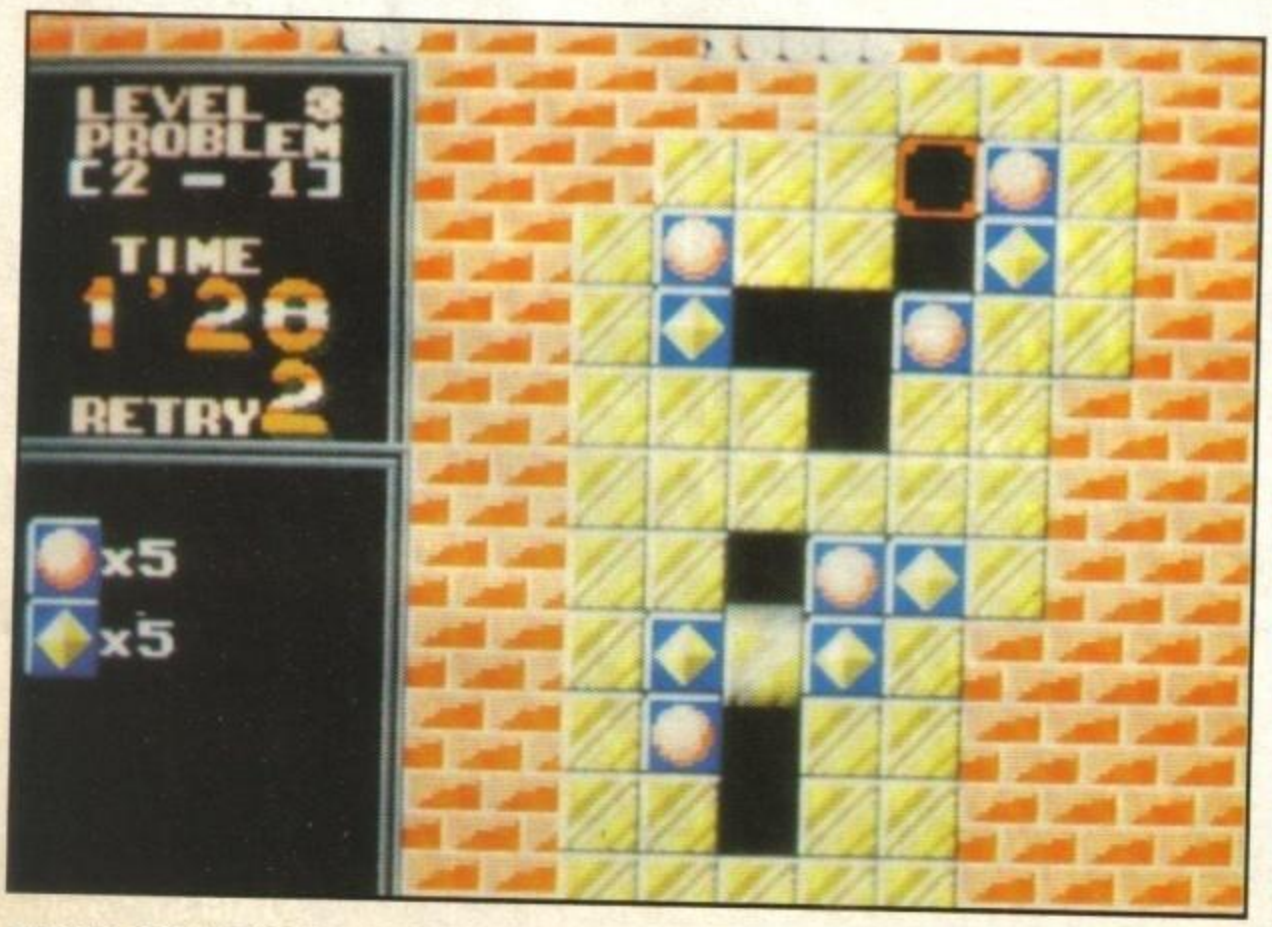
http://www.oldgamesitalia.net/

OCEAN PER AMIGA L. 29.000

PUZZN

Vi siete dannati con Plotting, vi siete scervellati con Curse of RA, avete raggiunto la soglia dell'esaurimento nervoso con Loopz e ora, come colpo di grazia, preparatevi ad affrontare l'ultimo puzzle game dell'anno, offertovi dall'incredibile accoppiata Taito/Ocean, Puzznic!

Qualcuno li detesta, qualcun'altro li adora, c'è chi li trova insulsi, chi poco violenti, chi tutti uguali e c'è infine chi si diverte solamente con quel genere di videogiochi: stamo parlando ovviamente di quella categorìa di giochi che vede leader incontrastato il mitico ed inimitabile Tetris, i puzzle games. I puzzle sono stati molto probabilmente la vera sorpresa videogiochistica del 1990, dato che ne sono usciti a decine e difficilmente hanno fatto fiasco. Quale occasione migliore allora per una software house leader nel settore, come la Ocean, di appropriarsi dei diritti di un coin-op Taito che ha fatto impazzire più di un videoplayer (due NdMA) per la sua giocabilità immensa?
Il coin-op in questione è, ovviamente, Puzznic ed il motivo del suo grande successo è presto spiegato: al termine di ogni stage faceva la sua comparsa sullo schermo una donzella non propriamente vestita che attirava da tutte le parti videomaniaci de la noche, appena qualche istante prima impegnati a blastare alieni o spaccare la faccia a decine di teppisti, tutto per salvare una stupenda, ma alquanto pudica, fanciulla.
La conversione purtroppo dimostra ancora una volta quanto siano moralisti e bacchettoni i responsabili delle software house britanniche: tutte le ragazze sono state eliminate per far posto ad un alquanto più educativo, ma assai meno gratificante "Stage Complete" o qualcosa del genere (compratevi il PC Engine, lì ci sono le tizie! NdMA). Ma niente paura, per il resto il gioco è identico al coin-op. Eh sì, lo so, è un peccato, ma per quelli di voi che non se sono andati con le lacrime agli occhi a consolarsi con una bella partita a Centerfold Squares ritengo doverosa una descrizione più dettagliata



Amiga

Ecco, sto per finire il primo livello... Alè, finito! Adesso (arfarfarf), se questo Puzznic per Amiga è identico al coin-op come sembrerebbe a prima vista, dovrebbero venir fuori le donnine nude... Ecco, ancora un attimo... Sì, vabbè, deve pur caricare! Dai, non sbavare sui miei jeans seminuovi! No! Come sarebbe "Stage 2"??? Ma hai pigiato per caso il tasto di fuoco? Noo??? Buuu! Alla Ocean sono troppo moralisti per i nostri gusti. Adesso ragazzi tornate pure a lavorare: se succede qualcosa d'interessante vi chiamo. Dai MA, non vedi che non esce niente, tornatene pure al tuo Chaos Strikes Back (Simone, ti uccido NdMA). Ehm, come forse avrete già capito la conversione di Puzznic è praticamente perfetta: grafica, sonoro, giocabilità... Tutto rispecchia perfettamente il meraviglioso coin-op Taito che tanto successo ha riscosso nelle sale giochi italiane. Peccato non ci siano piu le ragazzine semisvestite al termine di ogni stage: in fondo era il tocco che elevava Puzznic dal rango di puzzle game poco più che discreto. Mah! Chissà perché le hanno tolte...

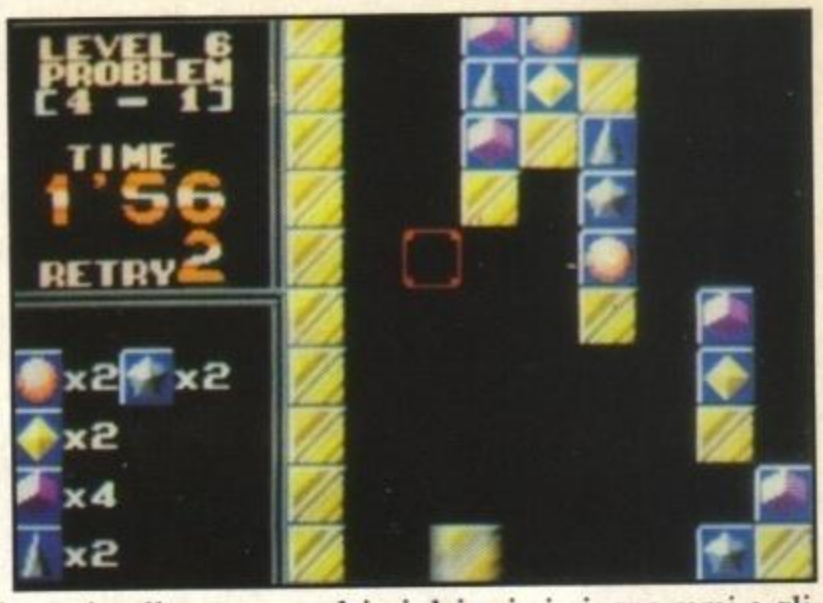
Globale 86%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IC

di Puzznic.
Dunque, appurato più volte che Puzznic è un puzzle game, passiamo all'obiettivo del gioco: lo scopo è quello di spostare i blocchi presenti sullo schermo e di far combaciare quelli uguali, affinché scompaiano, un po' come succedeva in Atomix, ricordate? Ma a differenza di Atomix, in Puzznic esiste la forza di gravità e così i mattoncini possono essere spostati a destra, sinistra, possono essere fatti cadere, ma non sollevati. Inutile dire che ciò porta a non pochi problemi, soprattutto quando i mattoncini uguali sono in numero dispari e bisogna farne combaciare tre contemporaneamente. Come se non bastasse, c'è anche un bel limite di tempo che obbliga ad agire in grande fretta pena la perdita di una vita delle tre fornita all'inizio di ogni partita. Già, perché nelle classiche situazioni di panico che contraddistinguono la maggioranza dei puzzle game è sufficiente premere un tasto per un paio di volte per poter riprovare ad affrontare il medesimo livello con i pezzi nella loro posizione iniziale, anche se ciò comporta l'inevitabile perdita di una vita.
Puzznic ha 144 livelli disposti a ventag... a imbut... a delta... a lisca di pesc... Ma come cavolo si dice quando si parte da un livello, poi si può scegliere tra altri due livelli, tra altri due, tra altri due ancora, come accadeva in Out Run? (Ad albero, Simone, si dice ad ALBERO! Nd-SG). Mi dispiace, ma ho un vuoto mentale in questo momento, comunque credo abbiate capito ormai, no? Ah, non avete capito? Qui dalla regia mi suggeriscono che è la classica a disposizione ad albero, ma a me non suona molto bene... In ogni caso potete iniziare la vostra partita da uno qualsiasi dei primi cinque rami e gli unici livelli inizialmente inaccessibili sono gli ultimi, i più complessi, i più difficoltosi, pieni di ascensori, trabocchetti e altre amenità simili.
Incomincio a credere che i puzzle games mi abbiano spappolato il cervello, quindi se volete saperne di più leggetvi il commento, scritto in un momento di lucidità, anche perché non c'è molto più da dire su Puzznic: in fondo il pregio dei puzzle dovrebbe proprio essere quello di avere un design semplicissimo, almeno credo...



Simone Crosignani

HOT SHOP

ECR ELETTRONICA

Il primo centro in Liguria dove potrete trovare tutto l'hardware, ed il software per Amiga, PC e C-64

Scanner Golden Image Amiga	L. 550.000
Mouse ottico Golden Image Amiga	L. 135.000
Espansione 512k senza Clock	L. 99.000
Espansione 1,5 MB interna	TELEFONARE
Drive esterno per Amiga a partire da	L. 150.000
Action Replay Amiga	L. 175.000
Midi in - out - thru	L. 55. 000
Cabinet Pro per A/500 in metallo	L. 130.000
Commodore A/2091 controller SCSI con 2 mega	L. 650.000
Amiga 3000 (tutte le versioni)	TELEFONARE
Drive interno per A/2000	L. 140.000

Quando le offerte si dicono speciali bisogna crederci:

HD A/590 con 2 mega installati	L.1.000.000
Amiga 500 Desk Top Video con videogenlock MK2, espensione ad 1 mega, drive esterno	L.1.300.000

HOT SHOP
VICO DEI GARIBALDI 12/R
16123 GENOVA
TEL. 010/206646

Si effettuano spedizioni in tutta italia.

SPECIALITA' INFORMATICHE

HOT SHOP e un marchio ECR Elettronica
Prodotti ECR Elettronica

AMIGA:

Videogenlock MK.2 esterno	L. 360.000
Televideo MK.2	L. 225.000
Videogenlock A/2000	L. 310.000

C-64:

Televideo C-64	L. 130.000
Provideo MK.1	L. 115.000

L'ATTESA E' FINITA !
E' GIUNTO IL MOMENTO DI 2 GRANDI NOVITA' !!!

Overtop Sampler	L. 180.000
Videogenlock MK.2 plus	L. 410.000

OFFERTA SPECIALE:
FRAMER OVERSCAN: realtime videodigitizer a colori, il primo digitalizzatore video professionale per Amiga L. 1.000.000.

Commodore POINT

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CASTLE OF ILLUSION

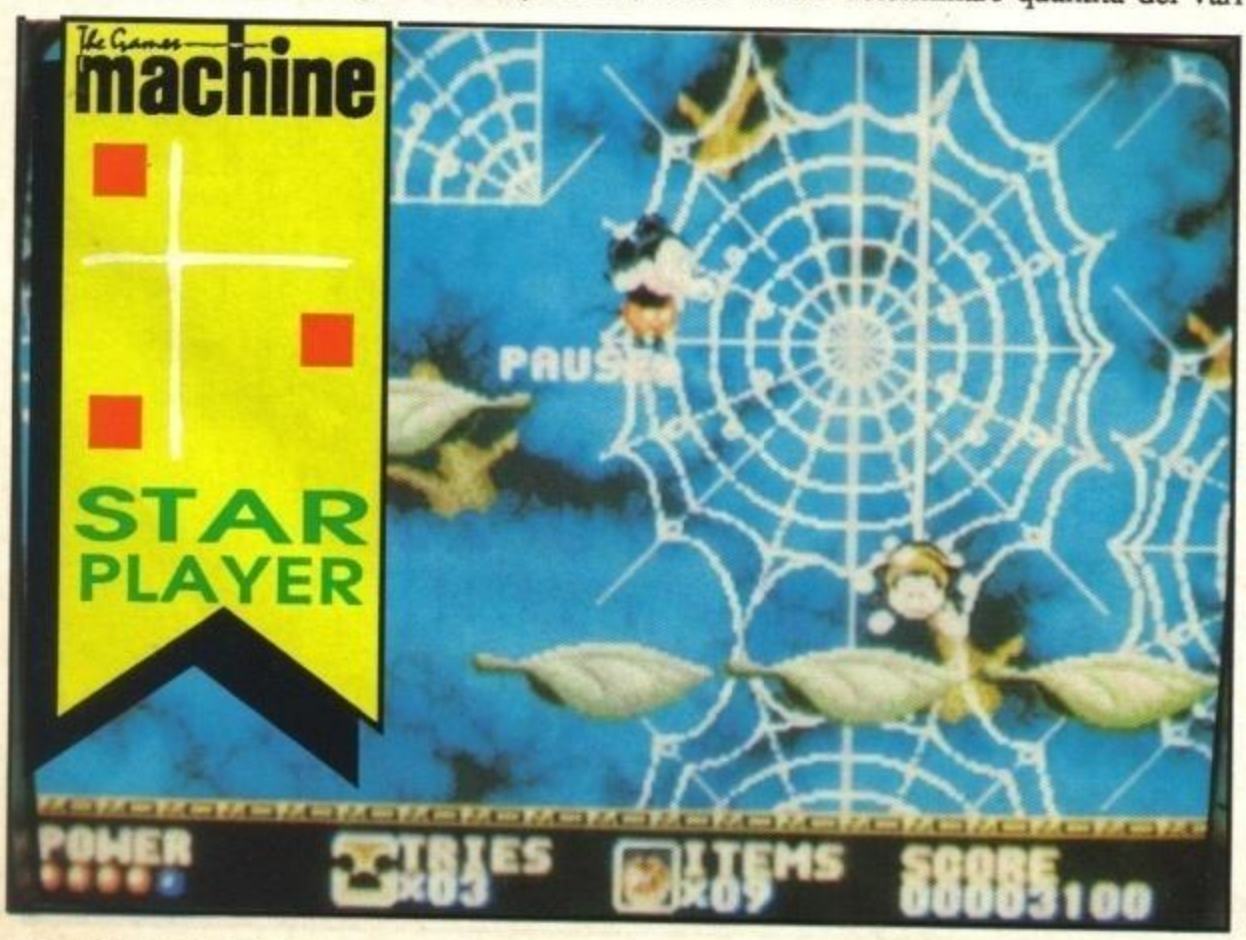
STARRING : MICKEY MOUSE

Ragazzi, sono tre ore che cerco di scrivere un cappello decente, e le ho provate tutte: dal discorso dei fumetti giapponesi rapportato a quelli americani, a quello di "quanto è amato Topolino" e persino ho scritto un pezzetto della famosa canzoncina a lui dedicata. Tutte quante facevano pena e io mi sono stufato. Che ne dite allora se saltassi direttamente alla recensione?

Ooh, ora so cosa scrivere. Ai caratteri della Disney in generale sono stati dedicati, non c'è dubbio, un gran numero di giochi: a cominciare da quel meraviglioso e buffissimo gioco dove Paperino doveva comprare le attrezzature per il parco giochi di Qui, Quo e Qua sul C64 fino ad arrivare a Micky Mouse su Gameboy e Master System. Una delle poche macchine che non aveva mai ricevuto una visita del genere era (e dico era) il Megadrive, ed ecco il perché di questo prodotto.

In "Castle of Illusion" voi impersonate (se non si era capito) il celeberrimo Topolino, al quale recentemente è stata rapita la fidanzata Minni da chissà quale essere spregevole che abita in un castello ampissimo diviso in sotto-sezioni, ognuna delle quali è puramente un'illusione e come tale devono essere riconosciute prima di poter proseguire. Ecco allora che Topo si ritroverà a vagare per degli strani mondi infestati da ben più strane creature con lo scopo di ritrovare dei diamantoni "stile Rainbow Islands" che serviranno poi a liberare la fidanzata. Il problema è però che queste gemme sono guardate a vista dalle creature più potenti delle varie sale, così troveremo ad aspettarci degli strani mostri che vanno da un tronco rotolante dal volto maligno a un clown a molla che tira pugni. Questi "mostri di fine schermo" oltre alle altre creature sparse qua e là possono essere eliminati tramite lancio di oggetti (reperibili per strada) o "attacco aereo", ovvero Topolino salta e gli tira una sederata in testa (non che sia educato).

Sono previsti in tutto tre livelli di difficoltà che, a seconda di quale si scelga, permettono di vedere determinare quantità dei vari livelli, ovvero se si sceglie "pratica" si vedrà solo la prima sezione dei primi tre livelli e così via.



MegaDrive

Micky Mouse è uno dei giochi più curati, divertenti e giocabili che io abbia mai visto. Lo so, avrò detto migliaia di volte una frase del genere, ma non è colpa mia se quasi tutti i programmatori giapponesi mettono l'anima in quello che fanno! A cominciare dallo sprite principale animato stupendamente, l'attenzione al dettaglio è veramente qualcosa di spettacolare e offre spunti per particolari interessanti poi sfruttati, come la maxi-discesa mentre si è inseguiti da una altrettanto maxi mela, il quadro fatto a scalini che improvvisamente si appiattiscono o il quadro dove si cammina sul soffitto (Strider?!?). Alcuni fondali tolgono davvero il fiato, come le nuvole che corrono sullo sfondo nel terzo quadro (cercherò di metterne una foto!) o gli spruzzi d'acqua che sospingono il nostro eroe. Per quanto riguarda infine la giocabilità, posso tranquillamente dire che è presente in massicce dosi e non ha niente da invidiare a un vero e proprio coin-op. Che dite, secondo voi vale la pena di acquistarlo?

Globale 94%

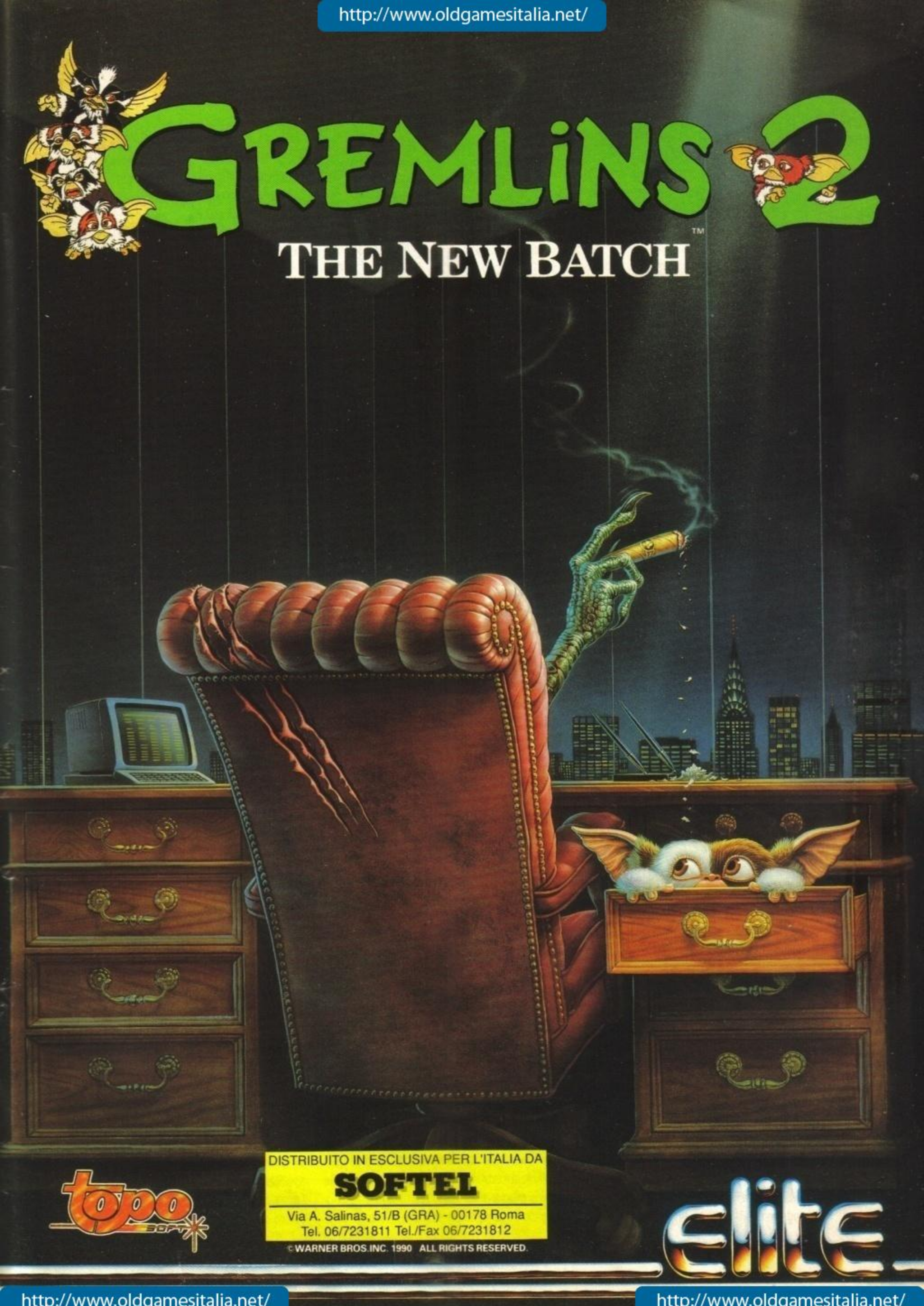
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GREMLINS 2™

THE NEW BATCH



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA

SOFTEL

Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

© WARNER BROS. INC. 1990 ALL RIGHTS RESERVED.

topo soft

elite

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

PROLOGO

1991, un altro anno, chissa cosa ci riserverà, ci sarà il BOOM delle Cosoles? Falliranno miseramente? Vedremo finalmete giochi decenti sul nostro Amiga? BdB dimagrirà? Domande a cui non possiamo dare una risposta, solo Dio (o Marco Auletta) lo sa, a noi semplici mortali non resta che aspettare, aspettare e vedere... E che sia un buon anno per tutti.

CARA T.G.M.

Chi vi scrive è la mia macchina da scrivere!!!!!!!!

Naturalmente scherzo, la macchina è di mio nonno!! (solo due questa volta, ho paura che si consumino i caratteri). Volevo semplicemente dirvi un paio di cosette riguardo ad una questione tutta nuova, che coinvolgerà la maggior parte dei lettori di TGM, ossia, cosa ci faccio io (e Ken Shiro) con il Mio (adoro pane e formaggino) mostro a 16 bit (map brothers)??? (Semplice, una merenda vedendo Ken in TV con la colonna sonora di Xenon2). Risposte demenziali a parte, penso che davvero poche persone si siano mai fatte una domanda del genere. A mio parere i possessori di 16 bit (basta con le battute ridicole) si dividono in varie categorie. Queste vanno dal Computer=Lavoro-Vita fino ad arrivare al Computer=Gioco-only, ora non vorrei fare di tutta l'erba (senza doppi sensi) un fascio, ma i 6 possessori su 10 di Amiga o ST (adesso anche di PC NdC.) non hanno la benché minima conoscenza di un qualche linguaggio di programmazione, gli altri 2 "ci fanno qualcosa" ed i rimanenti 2 ci lavorano seriamente. I dati riportati sono a cura della A.D.D.P.L.I.E.S. (Azienda di Danilo per le indagini e sondaggi). Vorrei concludere dicendo che se non cambierà, almeno in parte, la mentalità dei compratori di computer finiremo con l'avere l'invasione di stupide macchine non programmabili dall'utente, e di logica conseguenza, sempre più costi e spese per noi utenti di computer che vogliamo sistemi semi-professionali a bassi costi (vedi Amiga o ST).

Beh, ora dobbiamo lasciarci perché devo cenare (e mia madre è piuttosto arrabbiata, quindi devo correre).

Vostro HUMA alias Danilo Ciampini di Lanciano

N.B. Al recensore di Big Game Fishing: LA PESCA SPORTIVA AMA L'AMBIENTE.

Invece, è proprio quella fascia di utenza che non sa niente di programmazione e che gioca soltanto con il computer che dovremmo ringraziare, infatti grazie a loro, la Commodore, l'Atari, e sopratutto l'Amstrad (che ha presentato la sua linea di PC compatibili a basso costo e "giocosi") sono riuscite a rubare larghe fascie di mercato alle case che invece avevano una politica del tipo "costa tanto e ci lavori" come l'Olivetti, l'IBM e la Apple, quest'ultime case, dopo le ingenti perdite subite, si sono dovute ricredere e hanno inaugurato anche loro una politica sul "costa meno ed è potente", quindi oggi ci troviamo la linea Mac a bassso costo, il computer facile dell'IBM (il PS1) e l'Olivetti che ribassa i prezzi. Certo, è un po' tardi per rimediare, ma intanto quelli che ne godono siamo noi, programmatori squattrinati, che da una guerra al ribasso dei prezzi tra le case costruttrici di computers, non possiamo che trarne vantaggio.

IL VERDETTO

Lunedi 6 Gennaio, ore 21.53. Dando per scontato che siate lettori di TGM e che leggiate regolarmente la posta mi appresto a mettere la parola fine ad una controversia verbale cominciata sul numero di Ottobe e che mi ha visto protagonista della risposta al lettore Paolo Marazzi pubblicata nel mese seguente.

Come spesso capita all'inizio di uno scritto qualsiasi le prime parole comportano sempre una qual certa difficoltà persistente destinata poi a svanire man mano che il lavoro inizia a prendere forma; ho pensato che valesse la pena tratteggiare brevemente questo comune stato d'animo per cercare di rendervi partecipi di quella sensazione, a volte perfino angosciosa, che deriva dal fissare attoniti questa massa informe di caratteri sul monitor che è destinata ad entrare entro breve tempo nelle case di decine di migliaia di lettori in tutta Italia. A suo tempo ho dovuto evidentemente riflettere sulle responsabilità che scaturivano dalla collaborazione a una rivista di tale tiratura e anche se ormai ho preso una certa dimestichezza con le recensioni vi posso assicurare che rimango sempre perfettamente consapevole di quello che scrivo senza mai dimenticare che non si tratta della lista della spesa o di un bigliettino per il compito in classe di storia o d'un appassionato messaggio d'amore... Ogni volta mentre salvo il file sul dischetto da portare in redazione torna sempre quell'ormai amletico dubbio sull'effettivo valore del mio testo, è in quel momento infatti che qualche cosa dentro di te ti convince che hai fatto un buon lavoro oppure ti induce a ricaricarlo per apporre delle necessarie correzioni, ma ad ogni modo prima o poi il materiale deve essere consegnato e a quel punto quel che è fatto è fatto... Probabilmente non potrai nemmeno immaginare (quando uso il singolare mi rivolgo a Paolo in particolare) il profondo turbamento che ti assale mentre te ne torni a casa e una tua recensione come ad esempio quella di Startrash è già pronta per per essere impaginata, la figura dell'imbecille non la vuole mai fare nessuno (tranne a volte alcuni politici...) capirete quindi come non possa certo essere la mia massima aspirazione farmi coprire d'insulti da un capo all'altro della penisola. Se quindi a volte (perché è ovvio che l'intero discorso riguarda solo una minima percentuale di recensioni "incriminate", trovare idee originali e potenzialmente spiritose e tutt'altro che facile...) ci si lancia ugualmente in folli recensioni come ad esempio quella di Speedball II è perché sono intimamente convinto che saranno molti di più quelli che apprezzeranno il mio coraggioso impegno facendosi magari anche qualche ghignata di coloro che invece considereranno il mio lavoro

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

dello spazio sprecato all'interno della rivista.
Ci siamo lasciati qualche mese fa con questo dilemma su cui riflettere e oggi grazie alle lettere che ci sono pervenute siamo finalmente in grado di trarre delle conclusioni oggettive. L'unica cosa che mi dispiace alla luce di una mia schiacciante vittoria sono le legittime obiezioni rivolte all'evidente arbitrarietà del verdetto che mi vede allo stesso tempo sia parte in causa sia giudice potendo io scrivere tutto quello che voglio ed eventualmente anche modificando la realtà; non posso quindi che assicurarvi la mia più assoluta buona fede anche perché purtroppo per ragioni di spazio non posso certo riportare interamente il contenuto di ogni missiva (che ad ogni modo sono qui in redazione, puoi tranquillamente venire a fare un salto e, sempre che non ti dispiacciano troppo una caterva di insulti forse eccessivi, dargli un'occhiatina, ovviamente dopo avermi sfidato a un duello all'ultimo sangue... a colpi di joystick!) e comunque potrei sempre occultare quelle contarie, insomma il coltello dalla parte del manico c'è l'ho comunque io nonostante in questo caso mi dispiaccia non poco, se vi fidate bene altrimenti non so proprio cosa farci. Ho parlato pocanzi di schiacciante vittoria perché i consensi alla mia difesa sono stati pressoché unanimi, il solo "Gobbo Ammogliato" (come dice il proverbio "meglio soli che male accompagnati", senza offesa s'intende) ti dà indirettamente ragione criticando aspramente la recensione di X-Out (una delle mie preferite), per il resto una lunga serie di lettori approva il nostro operato riempendomi di gioia e soddisfazione, devo dire che ho tirato proprio un gran sospiro di sollievo! Questo non vuole certo dire che siate solo voi due a non apprezzare lo stile che contraddistingue le nostre riviste, ma statisticamente siete in netta minoranza! Per FULVIO ROSSETTI "qualche battuta umoristica nelle recensioni certamente non fa che arricchirle e le rende più piacevoli (vedi Anarchy per esempio)", ALBERTO CANADE' è concorde sul fatto che l'altissima tiratura di TGM sia da attribuire principalmente al nostro stile famigliare (a proposito della strafottente puntualizzazione di carattere ortografico ti suggerisco ti consultare il Vocabolario della Lingua Italiana della Garzanti, pag 652 prima colonna) e scanzonato, prosegue poi con ipotesi sulla tua persona che per ovvi motivi di decenza non posso riportare, ROBERTO MORRISON-BOYED mi ringrazia per "i momenti di piacere e allegria che ha provato leggendo i miei articoli" (una lacrima di commozione adesso, l'assegno te lo mando la settimana prossima...), anche BELLINI ANDREA considera la nostra evidente informalità nelle recensioni come il vero punto di forza della rivista eliminando una noia congenita con le trattazioni troppo professionali (quelle che io chiamo mattoni e che tu invece sembri prediligere, per quelli hai scritto tu stesso a quale rivista rivolgersi, viviamo in un paese democratico), mentre i LATRONES mandano un'indimenticabile missiva al "serafico Massimo" degna del migliore Cicerone e che meriterebbe veramente l'intera pubblicazione (io nel frattempo l'ho subito appesa in camera); voglio poi ancora ricordare fra tutti gli altri che ringrazio di cuore anche DUKE JJ ZUCCHETTI che nonostante qualche epiteto di troppo nei tuoi confronti oltre a supportare la mia causa mi indica un aggettivo che molto ben si addice anche alla tua più recente lettera: petulante. Nella vita ci sono un sacco di sfumature a volte impercettibili che però separano quello che è giusto da quello che non lo è, tu sei un utente che che compra la rivista e come tale è un tuo legittimo diritto decidere se continuare a comprarla oppure no (non penso che per questo mi riduranno lo stipendio... Sarebbe difficile... Sentito nulla, mi raccomando) in quest'ottica i consigli da parte dei lettori sono sempre ben accetti, a patto che siano tali, fatti magari un attento esame di coscenza e chiediti se forse non hai esagerato con un eccessiva arroganza fine a sé stessa, questa non vuole essere un'accusa, solo un'invito. A questo punto mi sembra infatti ormai opportuno rispondere in maniera quanto più esauriente possibile alle tue ultime argomentazioni in risposta alla mia difesa, per prima cosa ti rivolgo tutti i miei più sinceri complimenti per come imposti e realizzi un tuo testo in maniera molto incisiva e dialetticamente efficace, ma per i contenuti... Non conscendoti non so che tipo tu sia, ma se ti comporti nella vita nello stesse modo con cui scrivi devo presumere che scateni una rissa anche quando vai dal giornalaio per comprare TGM, è infatti veramente incredibile come ogni riga nasconda una subdola provocazione, anche per questo comunque ancora complimenti vivissimi, non è da tutti. Cerchiamo quindi di fare il punto della situazione: per prima cosa mi sembra ormai fuori luogo ribadire ulteriormente la tua opposizione a qualunque forma di demenzialità all'interno della rivista, la maggior parte dei lettori sono con noi e quindi non vedo proprio perché non si debba cercare di recensire i videogiochi cercando di far sorridere la gente, è evidente (come già detto e ripetuto) che a volte il risultato possa non essere la fine del mondo, ma mi sembra comunque assurda la tua ostinazione nell'affermare che se uno vuole divertirsi compra un'altra rivista e non TGM, è evidente come noi crediamo invece che le due cose possano benissimo coesistere! "L'articolo di Super Fly Guys era effettivamente molto bello, complimenti, sai tradurre molto bene dall'inglese. I problemi arivano con il pensare articoli in proprio, eh?", devo ammettere che dopo questa frase ho avuto una risentita reazione collerica. E' un vero peccato che il TGM inglese non sia importato in Italia, avresti potuto controllare come non abbia tradotto una sola parola (non l'ho mai fatto e mai lo farò), credo sia di gran lungo meglio carpirne il contenuto e riadattarlo nella maniera che mi sembra più congeniale (vi ricordo per esempio il Made in Japan di cui mi occupo regolarmente fin dalla sua terza apparizione e che ho sempre cercato di caratterizzare a mio modo con la speranza che sia di vostro gradimento. Shintaro invece, che ovviamente non ho mai visto né conosciuto, probabilmente sarebbe di un parere non troppo favorevole...) il che significa nella gran parte dei casi, se si tratta di recensioni, leggere il commento e scordarsi il più velocemente possibile di tutto il resto che è di sicuro così tediosamente inglese da poter far addormentare anche uno sposo la prima notte di matrimonio. E comunque lasciando perdere le traduzioni in questi quasi due anni ho realizzato più di trecento articoli, probabilmente a te potrebbe sembrare solo un numero privo di significato, ma se provi a immaginare cosa questo significhi mi auguro potrai arrivare a condividere la mia presuntuosa opinione che tutto sommato non me la cavo poi troppo male nemmeno "pensando articoli in proprio". Chiudendo qui questa forse inutile puntualizzazione che riguarda solo Paolo e me (scusate, ma l'orgoglio ogni tanto si fa sentire) arriviamo a un altro perno della tua teoria che vede l'eliminazione di tutto ciò che non sia essenziale; dici che spesso capita che a causa di inutili tergiversazioni si perde molto spazio utile, io ti ho risposto che questo può essere vero, ma che comunque a volte sono meglio le storielle cretine invece di quelle riportate nei manuali, tu mi dici ora che non ho capito nulla perché non ti interessa niente nemmeno di quello e vuoi avere solo una semplice descrizione del gioco; risposta: hai scoperto l'acqua calda, se devo recensire Popolous o Powermonger non c'è certo bisogno (il che non vuol dire che non lo si possa fare lo stesso) di divagazioni sull'argomento, ma se devi fare la recensione di un gioco come Anarchy il risultato sarebbe "Anarchy: vedi Defender" ed è finita lì, tu mi dici allora di spiegare Defender, buona idea peccato che l'avevo già fatto due mesi prima con Datastorm e cento altre volte ancora, insomma tutto sommato Space Saddam mi sembrava molto più fantasioso e divertente,

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

anche se probabilmente non ti sarà piaciuta affatto. Le differenze fra un gioco e un altro sono nella maggior parte dei casi talmente minime che arrivati come siamo arrivati al numero 28 se si dovesse solo descrivere il gioco in sé sarebbe sempre la stessa manciata di recensioni a darsi il cambio da un numero all'altro, cosa vuoi quindi? Forse ho capito tu sei per l'essenzialità assoluta, il titolo con un pagellone commento e finita lì, diciotto recensioni per pagina (così vai a comperare SCI pensando che sia una simulazione sportiva con Alberto Tomba) per un totale di dodici pagine in tutto compresa la pubblicità... A proposito di pubblicità (visto che hai da ridire anche su questo), lo sappiamo che occupa una considerevole parte della rivista, se preferite avere il prezzo di copertina triplicato allora fatecelo sapere perché in qualche modo i conti a fine mese devono comunque tornare, a ogni modo poi quella dei videogiochi rappresenta a mio avviso la più bella e coreografica forma di pubblicità esistente che non guasta neppure più di tanto (senza contare che ogni rivista anche straniera non ne è esente). In definitva caro Paolo e carissimi affezionati lettori vorrei farvi capire che con tutte le boiate che scrivo io sono qui che cerco sempre di dare il mio Massimo (non poteva certo essere "il mio Luca", pardon...) così come tutti gli altri redattori fanno lo stesso e così come anche Marco, Stefano e Bonaventura; questa rivista che trovate regolarmente ogni mese in edicola, pur con tutti i suoi limiti, rappresenta il nostro meglio frutto di un impegno costante e di tutta la nostra buona volontà, per il resto le fatidiche cinquemila lire tocca a voi decidere se spenderle o meno (Max, sei logorroico! NdMA).

MAX

E adesso il coordinatore editoriale ha da dire la sua!

Sarò breve, brevissimo. Max è uno dei redattori migliori della nostra rivista. Dopo una tiratina d'orecchie e qualche piccola sculacciata degli esordi (è così per tutti) Max ha dimostrato di avere del talento, di saper scrivere e di saper essere interessante. E NON E' FACILE! Ve lo garantisco. Anzi, se proprio volete sfidare qualcuno di noi, proponetevi come redattori. Ne abbiamo sempre bisogno, ma vi garantisco che le proposte sono centinaia e con grandissima difficoltà troviamo qualcuno che sappia conciliare la capacità di scrivere con quella di saper far sorridere e con quella di saper giocare!
Vai avanti così Max...!

Stefano Gallarini

Posta o...

...POSTA BREVIS!

Questo è il problema

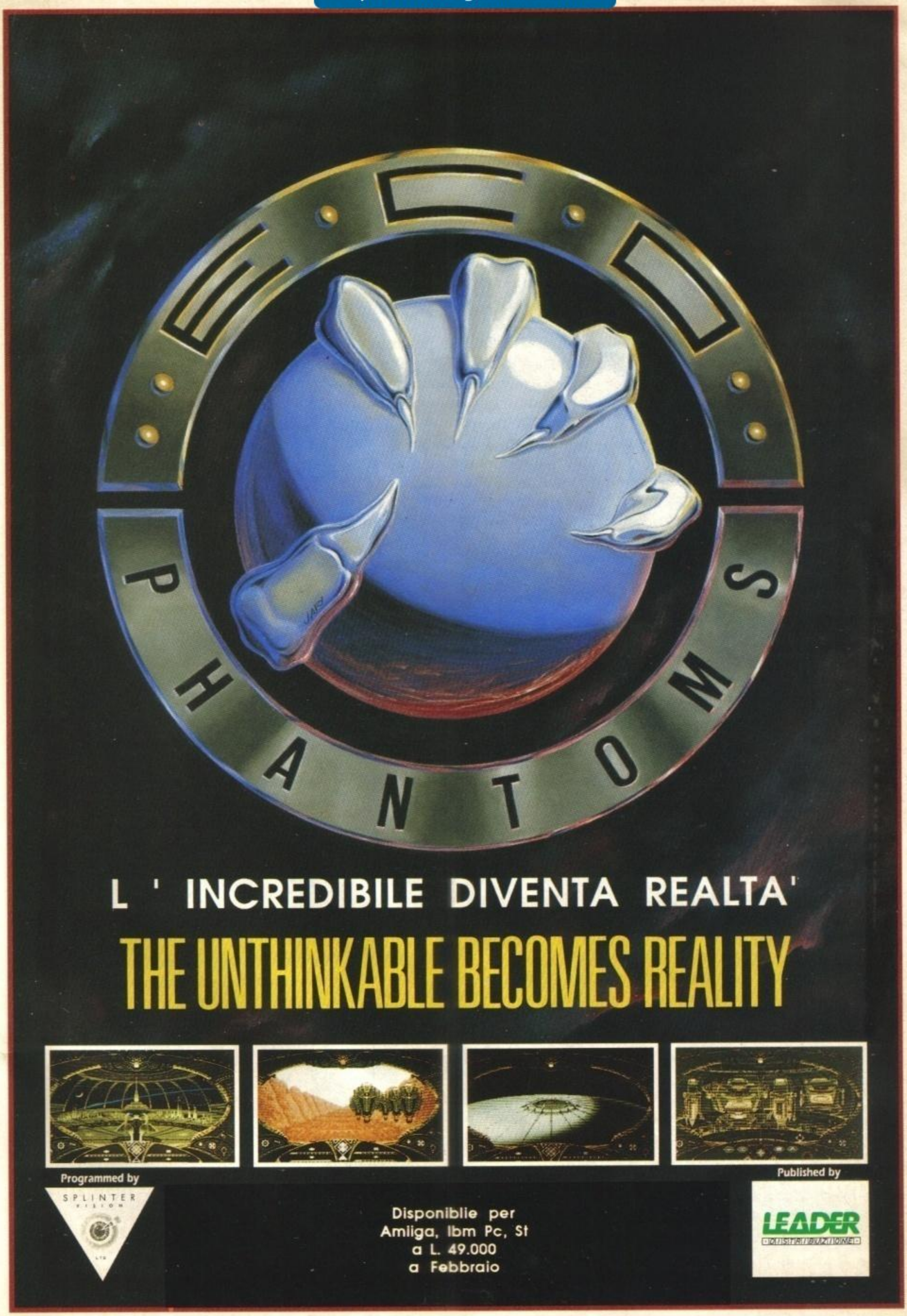
Non capisco perché certi lettori si lamentino della posta brevis, preferite forse non venire pubblicati o non avere nessuna risposta piuttosto che essere citati nella PB? Moh! Mentre perseverano nella mia mente queste Amletiche domande inauguriamo la PB di questo mese con FARGIONE GABRIELE che da quel di Roma mi spedisce uno shoot'em'up programmato con l'orripilante SEUK per Amiga, basato sul l'incredibile UOMO RAGNO, devo proprio farti i complimenti, da quel'obrobrio che è il Seuck per Amiga sei riuscito a trarre un gioco divertente e giocabile, bello il concept, bella la grafica, per me è addirittura meglio del tie-in ufficiale (Aaron, gli hai dato troppo!) aspetto di vedere le tue prossime realizzazioni adesso che c'è l'AMOS! Sempre dalla capitale ci scrive PAOLO LEVANTO, con una mitica lettera demenziale-umoristica, complimenti hai fatto ridere mezza redazione! CUGLIARI PASQUALE di Segezia (Foggia) ci scrive una lettera piena di complimenti e domande, sì, i pirati sono quella gente (quei ladri) che copiano i programmi e poi li rivendono (incredibile, trovare una persona che nel 1991 non sa cosa siano i pirati) (ma dai, lo sanno tutti che sono quei tizi che vanno a spasso sui galeoni con una benda sull'occhio e la gamba di legno... NdMA). Ancora il prolifico e inarrestabile ANDREA "The Amazing Mister X" MANTOVANI di Rubiera (RE) che ci manda il suo giudizio sulla nuova edizione di USA TODAY "...Andiamo veramente male, non c'è più Marco, così Stefano dice impunemente cavolate, si presentano solo giochi del "Megagiaiv" (come dice Stefano), l'unico che gode è appunto Stefano (mica male Michelle!)" Steven, che hai da dire a tua discolpa! (io USA TODAY non l'ho mai visto perché, strano ma vero, a casa mia è impossibile prendere Italia 7).
INTERROMPIAMO LA POSTA BREVIS PER PARLARE DI USA TODAY!
Allora; per prima cosa Andrea devo darti ragione sul Megagiaiv. In effetti a causa di Michele (si scrive con una elle sola) la pronuncia americana fa ridere detta da me... E non lo dico più da molte puntate! Marco non c'è più perché abbiamo cambiato l'impostanzione della trasmissione e adesso abbiamo in mente altre cose, e ne vedrai delle belle... anzi, potrai venire in trasmissione a giocare anche tu (e lì ti voglio!). Io ho una cosa come 15 secondi (dico sul serio, quindici di numero) per imparare il gioco che presento. Capisci che ricordarsi tutto è impossibile e quindi mi escono delle cretinate quando non lo conosco e NON SUCCEDE se conosco il gioco. E comunque per ovviare a quest'inconveniente ci sono sempre le recensioni di The Games Machine e Zzap!
Ultima cosa: SEGA è lo sponsor dell'intera trasmissione, mentre The Games Machine e Zzap! lo sono solo per la parte videogames... ecco spiegato il motivo della presentazione esclusiva dei giochi Sega.

RIPRENDIAMO LA POSTA BREVIS E CI SCUSIAMO PER L'INTERRUZIONE

Riguardo poi a CHAOS per Amiga, ho da darvi una succosa notizia, possessori di Amiga, è finalmente uscito! Assaltate i negozi, svaligiate le profumerie, uccidete le professoresse, ma comprate CHAOS!. Riguardo alla competizione delle copertine che ho lanciato un paio di mesi fa (qual è la copertina di TGM che vi è piaciuta di più, ricordate?) mi ha risposto solo BERNI TERENZIO di Ravenna, a cui è piaciuta moltissimo la copertina di TGM con Indy a cavallo, risulta questa quindi la preferita dei lettori, dato che è l'unica ad avere ricevuto un voto... I lettori da Roma prolificano come funghi, ecco infatti che ci scrive anche LUCIANO RAIMONDI chiedendo notizie di Shadow Dancer, uscirà una versione Amiga?, boh? MA, ne sai qualcosa? (Si, esce. NdMA — viva il lapidarismo) Per tutti quelli che continuamente mi assillano con la conversione di Last Battle per Amiga, delle tre conversioni annunciate dalla Elite è arrivata finalmente la prima, e con sommo dispiacere vi informo che non si tratta di Ken, ma di World Soccer, una buana notizia è comunque che il gioco è stato convertito fedelmente, scroll fluido e veloce compreso, ciò fa ben sperare nella conversione di Ken, che purtroppo sarà l'ultima ad arrivare, dopo il Golf quindi, ancora pazienza per tutti i Ken maniaci italiani. CASTELLI STEFANO (via Eratostene 30 - 00126 - Roma) (aargh, un altro di Roma, ma quanti siete?) vuole corrispondere con altri giocatori di Dungeon & Dragons, e si esprime a favore di Jo, confermando che anche in italia, purtroppo, esistono persone che credono che i giocatori di D&D pratichino riti satanici o chissa che altro, chiede poi a MA "voglio sapere: STIRPE, LIVELLO, TIPO e CURIOSITA'", MA?, che c'hai voglia de risponnergli? (non lo so, per me è arabo, e chi ha mai giocato alla versione italiana di D&D? Viva AD&D II edizione! NdMA) FURFARO MASSIMILIANO, Quello di cui hai bisogno si chiama Final Cartridge, ti permette di salvare in IFF qualsiasi schermata sia pre-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



L ' INCREDIBILE DIVENTA REALTA'

THE UNTHINKABLE BECOMES REALITY

Programmed by

SPLINTER VISION LTD

Disponiblie per
Amiga, Ibm Pc, St
a L. 49.000
a Febbraio

Published by

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sente sul video del tuo Amy, così potrai goderti meglio la schermata finale di Beast II, proseguiamo con le risposte a raffica alle domande a mitragliatrice di PALA OSCAR di Caravaggio "Perché avete tenuto nascosta l'identità di MBF per tutto questo tempo?", immaginavo che prima o poi sarebbe arrivata una domanda del genere, dunque, quando Matteo ha preso le redini della posta, tutti sapevano CHI era il Filosofo, e molti si sarebbero avvicinati con pregiudizio, invece così il Filosofo è diventato nel tempo una figura mitica, e i lettori hanno avuto modo di ammirare MBF per il modo di come ha saputo condurre la posta, e l'unico che si è lamentato di questa rivelazione è stato SIMONE AVANZI di Verona, anche se non ho ancora capito perché. O-ohh, l'unico che si sia accorto del madornale errore di battitura dell'editoriale di TGM n.26 è stato ERASMUS di Siena, ti meriti una foto di Donatella con dedica (come quale errore?, cercatelo!). Un pazzo assoluto MICHEAL di Brescia, ci scrive una lettera che trasuda demenzialità da tutti i pori, visto che ti ho citato hai vinto la scommessa (pretendo almeno il 10%). "Interagire coi videogames è come sognare, non bisogna smettere mai" la frase del mese è di Mr. ICHESE di Montagnana (PD). "...Aumentare dopo 2 anni di pubblicazione il prezzo della rivista non è per nulla da biasimare e credo che anche gli altri lettori sarebbero disposti a pagare 1000£ in più al mese in cambio di 10 o più pagine non più riservate alla pubblicità ma alle recensioni, ai trucchi, alle previews ecc..." Questo è il parere di NICOLA QUATTRINI di Roma (ANCORA???!?!?!? Baaasta!!!), fatemi sapere, siete d'accordo?, Nicola è pazzo? Ai posteri l'ardua sentenza. "Se pensate di avere delle buone qualità nel campo della programmazione, non aspettate che Luca Stradiotto bussi alla vostra porta o che i fratelli Dardari vi telefonino, contattateli subito!!! Se uniamo le nostre forze possiamo far vedere la potenza dell'Italia a tutto il mondo! Che cosa è la Ocean rispetto alla Genias? Nulla! La Lucasfilm? Non esiste! (Beh, adesso esageri... NDC.) Possiamo creare tutto: Shoot'em'up, RPG, Picchiaduro, e perché no?, anche Adventures!!!" Questo è l'appello che l'ormai mitico MARKO MONIACI vuole inviare a tutti i lettori di TGM, io sono d'accordo e voi?, ah, grazie per il regalo... BUCOSSI ALDO Via Don Rua 21 - 00181 (no... Non ditemelo...) - ROMA (AAAAAAAAAAAH!) Desidera corrispondere con tutte le ragazze che vogliono scrivere a un romanista che ama gli Iron Maiden... Nessuna... Così come DE LORENZO/SMITH ANDREA P.zza Martiri n.8 Belluno, tutti innamorati delle ragazze che hanno scritto a TGM, Jo, Sarah, Simona, quanti cuori avete infranto. (vorrei sapere una cosa, avete bisogno di TGM per trovare le ragazze? Siete messi male NdMA) Vorrei ora trattare un argomento non proprio videogiochistico, quantoi di voi amavano il mitico cartone Gundam da piccoli?, tanti immagino, così anche CICO E. di Faenza, lui si è posto una domada che penso anche molti di voi si saranno posti, perchè ripropongono Goldrake, Mazinga, e Gundam no?, come mai si è visto solo poche volte in TV e poi basta?, vedete, quando anni fa scoppiò la Robot-mania, molte furono le case di produzione che si gettarono a pesce nell'importazione dei "Robot giapponesi" e alcune lo fecero anche senza avere i diritti di traduzione, e così è stato per Gundam, era un cartone "pirata" per modo di dire, e i master originali, dopo che si era scoperto che l'importazione era illegale, dovrebbero essere stati bruciati (probabilmente, ma non è sicuro) e quindi è molto difficile che un giorno potremo rivedere questo nostro amato cartone, intanto in giappone sta spopolando una nuova serie a cartoni isirata al mitico Gundam, intitolata "Super Deformed Gundam" dove Gundam e gli Zach sono stati abbassati e ingrassati, nel classico stile "rotondo" giapponese, ho visto alcuni disegni ed è veramente qualcosa di mitico!

Come mai la Softmail non vende i giochi della Simulmondo?, Strano perché la Simulmondo è un'esclusiva della CTO che è il distributore, mentre la Lago è anche un punto vendita, e poi, caro ANDREA TRIMARCHI, Over the Net è della GENIAS!!! (Che è nel catalogo Softmail)

"...Ma con le 120.000 lire spese per una cartuccia mi posso comperare 480 gettoni e giocare in sala fino alla nausea, oppure una media di 4 giochi originali per Amiga/ST... ...Ma allora chi sono quei cretini che acquistano suddette macchine?" (le console, tanto per intenderci) ecco l'ultima sulla disputa delle Consoles, da "l'innamorato di Roberta V." ovvero URSINO MARCO di Trieste, effettivamente fa riflettere, specie se pensiamo che una cartuccia per Neo-Geo costa 300.000£ e ci potete giocare al Bar con 500£...

Torna, sempre più consistente...

L'ANGOLO DEL MA! (RISPOSTE POCO PROBABILI DI MARCO AULETTA)

IL DIO MA

Spettabile redazione di TGM,
chi vi scrive questa lettera è un ragazzo che crede, ma in che cosa? Sì, crede in lui, l'essere più grande e importante del mondo: "deus parvi pueri" MA (parvi pueri è in genitivo) (pensavo fosse una parolaccia - muoia il latino e tutti i filistei NdMA) il motivo di questa lettera è di tipo religo-curioso, MA, posso farti alcune domande?

E dato che non posso aspettare che tu risponda a questa prima domanda (vi prego, è alquanto scomodo scrivere con una corda intorno al collo) te le faccio lo stesso.

1) Domanda stupida, ma MA, ti piace il Game Boy? (Probabilmente quando pubblicherete la lettera sarà tra le mie mani)

2) MA, mi puoi mandare una tua foto per appenderla sopra il mio letto, per le preghierine?

3) Sinceramente preferisci il Game Boy o il Linx?

4) Quanto sei alto?

5) Puoi dare un consiglio a tutti i tuoi apostoli?

Credo di aver chiesto tutto, ora voglio fare una domanda al supremo BdB: lei cosa ne pensa delle Consoles?

Attendo al più presto le vostre risposte (soprattutto quelle di MA) e vi saluto

Ciao dal 1° apostolo di MA, Emanuele THE *Toms Terror*- Lecco (CO)

(Questo qua è completamente fuso NdC.)

1) Si
2) No
3) Sinceramente preferisci il torrone o il pollo arrosto?
4) Abbastanza
5) Certo, mandate dei contributi (minimo Lit. 10000) e smettetela di citare il latino nonché di usare pseudonimi (fino ad ora ho contato sedici Ninja, ventiquattro Ken vari, ottantasei Avenger e un "Maradona meglio e Pelè).
P.S. i chierici devono essere AL cn WP bludgeoning AR all PW none TU nil. Scrivete.
M.A.

ALLA FINE...

E questo è solo l'inizio, un intero anno abbiamo davanti, in compagnia dei videogiochi e di TGM, MBF tornerà a Settembre, suoi discepoli preparatevi, e intanto per me diventa sempre più difficile riuscire a finire la Posta in tempo, la fantasia scarseggia questa sera e quindi non mi rimane che un... arrivederci al mese prossimo.

CARLO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NARC™

MAI NESSUNO HA OSATO TANTO!

WILLIAMS

Uno dei coin-op più caldi degli ultimi due anni. Gioca nelle vesti di un piedipiatti stile Miami-Vice e sfida il mondo criminale della droga. Ogni livello è carratterizzato da frenetica azione e presenta innumerevoli pericoli e trappole.

Disponibile per:

C64 CASS	L. 19.500
C64 DISCO	L. 25.000
AMSTRAD CASS	L. 19.500
AMSTRAD DISCO	L. 29.000
SPECTRUM CASS	L. 19.500
AMIGA	L. 29.000
ATARI ST	L. 49.000

ocean®

LEADER
DISTRIBUZIONE

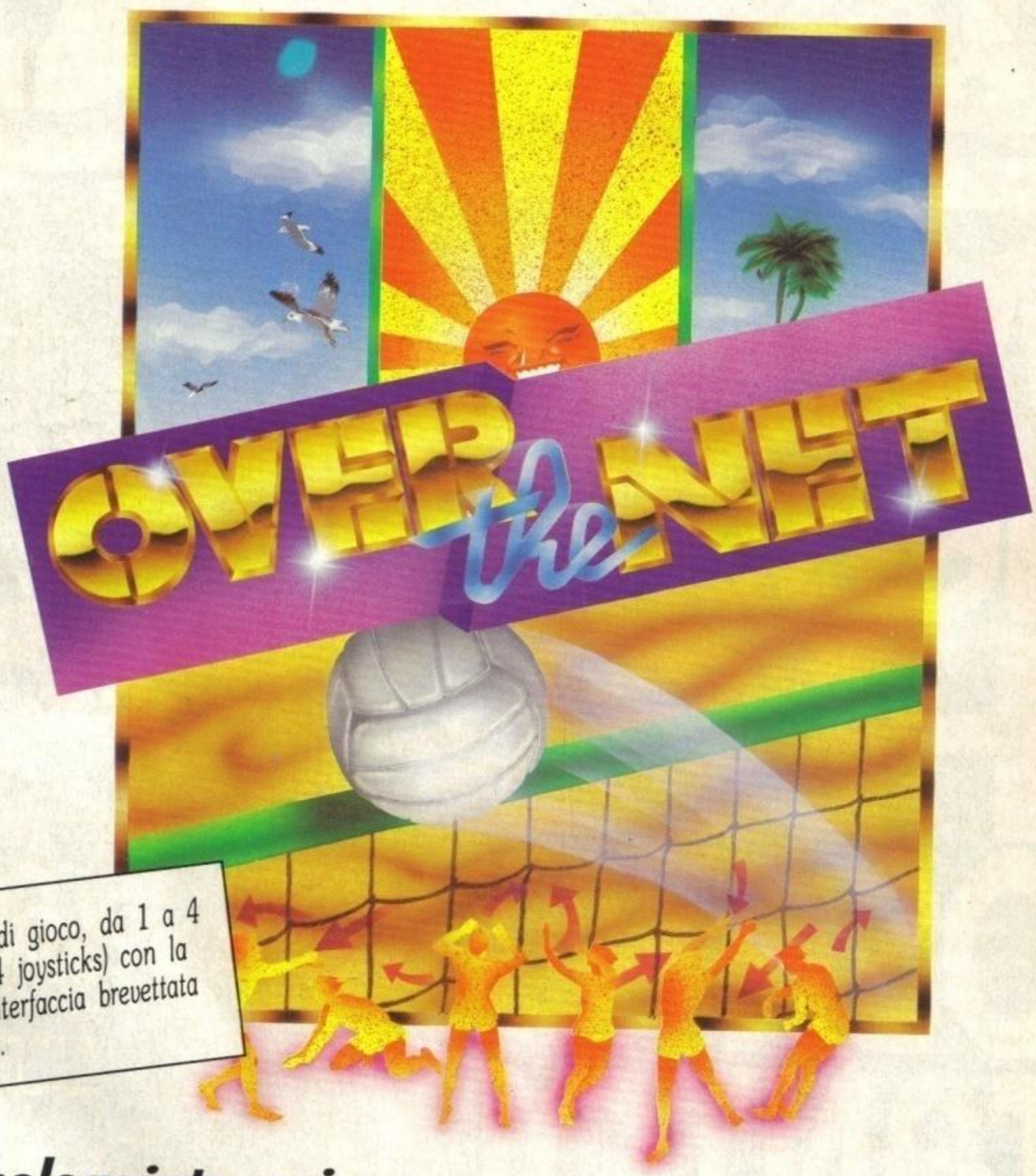
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAGAZZI!

Dopo le emozioni calcistiche... tuffatevi nel frenetico divertimento dei giochi estivi...



Possibilità di gioco, da 1 a 4 giocatori (4 joysticks) con la speciale interfaccia brevettata da Genias.

Sulle soleggiate spiagge, da Rimini a Miami Beach, l' incandescente azione del Beach Volley per il più entusiasmante simulatore sportivo arcade della stagione.

FANTASTICO!!
Prossimamente disponibile per tutti i formati

Distribuito in esclusiva per l' ITALIA da

SOFTEL

Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA
Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812

Only for your Amiga

GENIAS

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Suggestivo ...

Swords & Galleons

... ti attende nell'Arcipelago dei Coralli Rossi,

.... con il suo popolo di navigatori, pescatori e commercianti.
Un popolo una volta felice, prima che arrivasse Varisco, un avventuriero senza scrupoli che saccheggiò e sottomesse tutte quelle terre, imprigionando e torturando quelli che cercarono di opporsi.

Il tuo compito : conquistare l'isola del Teschio dove un incantesimo tiene prigioniera la tua regina.

Un vero capolavoro di strategia ed azione con grafiche molto dettagliate e suggestive.

Con Swords & Galleons puoi esplorare porti, commerciare cibo e armi, assumere o licenziare equipaggi, trasportare passeggeri, cercare tesori e assaltare vascelli nemici.

"Un gioco che riesce sapientemente a legare elementi di strategia, avventura e arcade ..... Sicuramente un buon gioco che vi terrà occupati parecchio tempo." 'K' gennaio 91.

Ora disponibile per Amiga.

pirati in vista

fuori i cannoni

all'arembaggio

il commercio

La confezione contiene : 3 dischi, programma e manuale in italiano ed una mappa dettagliata

Dutch and Dutch

iDEa

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DUE SUCCESSI E UNA SORPRESA

BLASTER

PRESSO I SOFT center

CHIPS CHALLENGE

U.S. GOLD

LEADER

AVRAI SUBITO IN OMAGGIO UN COLORATISSIMO MARSUPIO

Formati in offerta :
C64 cass. + Blaster
C64 disco + Blaster
Amiga + Blaster
Fino ad esaurimento.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/